IL FUMETTO DI LARA CROFT

N. 2 • L. 4.900

TOMB RAIDER™ MAGAZINE



Fumetti:
LARA CROFT: LA MASCHERA DELLA MEDUSA

Videogiochi:
QUAKE 3 VS. UNREAL TOURNAMENT

FIFA 2000:
I segreti del Motion Capture

LE MODELLE DI TOMB RAIDER - NEWS

00002
9 771129 456900

TOMB RAIDER™ MAGAZINE



Idoru. Sono gli idoli del mondo delle meraviglie, simulazioni prodotte da insiemi di software, costrutti virtuali che esercitano una pressione emotiva sul mondo reale. Per lo scrittore William Gibson, principale portavoce dell'ex movimento cyberpunk, un idoru è un complesso di dati riconoscibili che produce un fantasma cangiante, capace di esercitare un fascino irresistibile. Nelle parole profetiche dell'autore, c'è l'accettazione di un nuovo "modello sociale" che presuppone di vivere accanto alle Intelligenze Artificiali, ma c'è pure una tensione progressiva verso la "spettacolarizzazione". Anche un personaggio immaginario diventa un simbolo ludico e d'interazione, e sarà sempre più così con la crescita delle tecnologie d'uso comune. Pensate che si tratti solo di fantascienza o di una predizione a buon mercato? Non proprio, perché il pantheon degli "idoli" ci circonda, avanza sinuoso e geometrico, ci chiama anche adesso.

Le tendenze più moderne provengono dal Giappone, là dove gli idoli sono da tempo un fenomeno di costume consolidato: dalle cantanti pop, il cui successo dura una sola stagione, agli *otaku* che cambiano moda a mensilità quasi prestabilite; dalle star effimere della tivù a pagamento, ai protagonisti dei giochi, della Rete, dei forum online. Il tutto in una confusione controllata di figure umane, mondane e irreali che si affaccia inesorabilmente anche in Occidente.

Il caso di Lara Croft è l'esempio più lampante di questo nuovo fenomeno, perché l'interazione di diverse tecnologie a uso domestico porta a una naturale estensione dello stesso concetto di intrattenimento. Con una circolazione di giochi pari a di venti milioni di pezzi venduti, la rappresentante degli idoli nostrani ha travalicato il suo ambito per assecondare le richieste degli appassionati. E visto che le avventure videoludiche non erano più sufficienti, ce l'hanno mostrata in versione *femme fatale* su calendari, riviste, negli spot televisivi, senza veli su Internet, perfino come pornostar. Ciò non è solo il riflesso delle esigenze di mercato, non è solo la sublimazione delle più strampalate fantasie onanistiche maschili: è un tentativo concreto di trasformare l'handicap del supporto "freddo" in un'opportunità di spettacolo. Il passaggio essenziale allo status di *idol*.

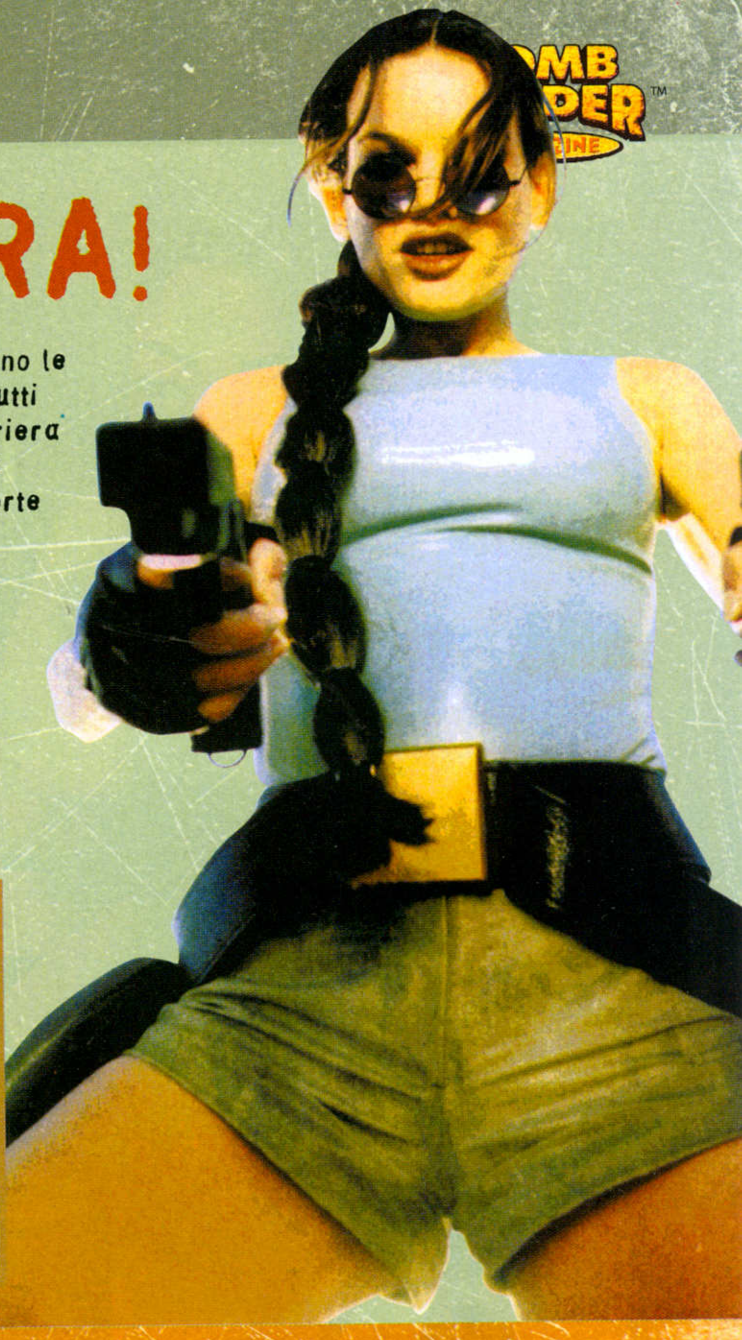
In questo secondo numero di TOMB RAIDER MAGAZINE abbiamo voluto dare voce a questa particolare tendenza, esplorando il mondo delle attrici che hanno interpretato il volto della nostra eroina e ne sono state spesso allontanate. E abbiamo anche voluto esprimere delle preferenze, come se avessimo potuto digitare un comando capace di imporre a una Intelligenza Artificiale di assumere l'aspetto che più desideriamo. Questo è un altro aspetto del gioco di TOMB RAIDER.

FRANCESCO MEO & GIORGIO LAVAGNA

TOMB RAIDER MAGAZINE
PUBBLICAZIONE BIMESTRALE - ANNO I - NUMERO 2 - MARZO 2000
Autorizzazione del Tribunale di Modena n. 1504 del 6 dicembre 1999.
Una pubblicazione di Cult Comics, divisione editoriale di Panini S. p. A. Redazione e direzione: Marvel House, viale Emilio Po 380, 41100 Modena. www.cultcomics.net Stampa: Polipress S.r.l., Castel San Pietro (BO). Distribuzione esclusiva per le edicole: DeADIS S. r. l., via Montefeltro 6/A, 20156 Milano.

Amministratore delegato **ALDO H. SALLUSTRO** Direttore responsabile ed editoriale **MARCO M. LUPOI** Direttore mercato Italia **SIMONE AIROLDI** Marketing assistant **MATTEO FORNASIERO** Coordinamento editoriale **MARCELLO RIBONI** Supervisione **FRANCESCO MEO** Redazione **FEDERICA PADOVANI** (caporedattore) **MARCO BAZZOCCHI** (cura redazionale), **LUIGI MUTTI, FEDERICA VACCHETTI** Ufficio estero **CINZIA BROCCATELLI, ELISA PANZANI** Ufficio grafico **ROBERTO M. RUBBI** (art director), **GIOVANNI BATTISTINI, STEFANIA BEVINI, MARIO CORTICELLI, MARIO DA RIN ZANCO** Ufficio produzione **ANDREA ACCARDI** (responsabile di produzione), **ALESSANDRO NALLI** (responsabile linea manga), **ANDREA BISI, BEATRICE DOTI, MARZIA FREGNI, ALESSANDRA GOZZI, IVANO MARTIN, STEFANO MUNARINI.**
*Si ringraziano per la cortese collaborazione gli staff di Leader, Halifax e Real Time e **Francesco Charini** di Electronic Arts. Grazie per la complicità e i disegni ad **Andrea Accardi, Marcello Albano, Andrea Bisi, Michele Petrucci** e **Alessandro Raffini**. Joe Cool è stato realizzato da **Enrico Maria Serotti***

Gli arretrati (SPECIAL EVENTS nn. 18 e 19 TOMB RAIDER/WITCHBLADE 1 e 2, n. 20 SHADOW MAN, n. 22 SHADOW MAN/TUROK, n. 23 TOMB RAIDER PREVIEW e TOMB RAIDER MAGAZINE n. 1 tutti disponibili) si possono richiedere a PAN DISTRIBUZIONE, via Cesare della Chiesa 219, 41100 Modena (tel.: 059.382.111) (fax: 059.382.501) (e-mail: pdistribuzione@panini.it): verranno inviati previo pagamento anticipato con vaglia postale dell'importo, calcolato sul prezzo di copertina più 6.000 lire per ogni spedizione; oppure il pagamento può essere effettuato mediante contrassegno con un sovrapprezzo di 8.000 lire per spese postali.



AMAMI, LARA!

Rappresentano il volto umano di Lara Croft. Sono le modelle reclutate dalla Eidos per apparire in tutti gli eventi collegati a Tomb Raider. La loro carriera è spesso fulminea: nessuna di loro è riuscita a mantenere a lungo il ruolo. Subirà la stessa sorte l'attrice selezionata per il film di prossima distribuzione?

In uno dei *panel* più interessanti dell'ultima edizione del *Future Film Festival* di Bologna, la manifestazione cinematografica che ogni anno mostra in anteprima i film e i cartoni animati a più alto contenuto videotecnologico, è emerso in modo inequivocabile l'interesse del pubblico nei confronti di Lara Croft. Eppure, al di là delle immagini pubblicitarie di *Tomb Raider IV: The Last Revelation* e della notizia che l'Italia è stato il secondo paese europeo (dopo l'Inghilterra) per dati di vendita della versione per PC del videogioco, l'interesse dei presenti è stato attirato dalle informazioni sul film. Come forse saprete, la Paramount mantiene ancora il riserbo su quale attrice impersonerà Lara Croft, limitandosi a dichiarazioni piuttosto evasive. Il fatto è che i dirigenti americani non vogliono che il personaggio venga interpretato da un nome troppo famoso, preoccupati che possa "diluirsi" l'immagine della predatrice di tombe. Anche le indiscrezioni sulla storia sembrano andare nella stessa direzione: la sceneggiatura non è costruita sulle "esigenze" di una star, ma si cerca di rispettare l'atmosfera del gioco. Sono forse segnali di un atteggiamento "protezionistico" verso uno dei fenomeni multimediali più colossali degli ultimi anni? Difficile avanzare ipotesi, ma la *querelle* sul futuro volto di Lara è veramente sentita da tutti gli appassionati del videogame. L'atteggiamento della Eidos, peraltro, non è legato solo all'e-



UN CAST DA SOGNI

LA PARAMOUNT PICTURES RIFIUTA DI ANNUNCIARE LA SCELTA DELLA PROTAGONISTA DEL FILM DI *TOMB RAIDER* E PARE CERTO CHE, PER IL MOMENTO, SIA CONCENTRATA PIÙ SUI PROBLEMI LEGATI ALLA STORIA CHE SUL NOME DELL'ATTRICE. COSÌ LO STAFF DI TOMB RAIDER MAGAZINE SI È RIUNITO IN CONSIGLIO E HA DECISO DI VOTARE ALCUNI DEI VOLTI PIÙ INDICATI A INTERPRETARE LARA CROFT. ESCLUSE LE CANDIDATURE DELLE SPLENDIDE SANDRA BULLOCK ED ELIZABETH HURLEY... "L'IMBARAZZO DELLA SCELTA" CI HA PORTATI A PROPORRE LE SEGUENTI CANDIDATE...

QUINTO POSTO DEMI MOORE



Si è "rifatta" quel poco (o quel tanto?) che le serviva per essere perfetta e ci intriga moltissimo quella sua capacità espressiva che le permette di apparire a volte dolce (*Ghost*), a volte dura (*Soldato Jane*). Potenza dello sguardo a parte, Demi è una delle attrici più quotate e pagate di Los Angeles e ha dimostrato di sapere utilizzare al meglio la sua prepotente fisicità, dote naturale di ogni Lara che si rispetti. Ottimo biglietto da visita per un film d'azione e di muscoli.

Pro: fascino e spregiudicatezza sono gli assi nella manica di questa giovane mamma. Lo sguardo è la chiave del suo successo.

Contro: ma siamo sicuri che tutti questi muscoli riescano a darci l'immagine desiderata della nostra predatrice?

QUARTO POSTO MEGAN GALE



La seducente australiana ha fatto polpette dei pubblicitari e di tutto il pubblico italiano, proponendosi come una delle donne più ammirate in tivù e nei giornali della Penisola. I suoi punti di forza? Due gambe che non finiscono più, movimenti supersexy e un viso assolutamente elegante. Siamo certi che riuscirebbe a farci superare lo shock di una recitazione molto fisica e poco ispirata alla scuola di Stanislavskij.

Pro: le trame delle pubblicità dei telefoni cellulari sembrano uscite da una sceneggiatura di Lara Croft e Megan ha dimostrato di avere la giusta energia e la necessaria sensualità. Personaggio centrato al 100%.

Contro: l'Italia non è l'America, baby. Un conto è avere una schiera di pigmalioni dotati di telefoni cellulari, un altro è andare alle stesse feste di produttori come Geffen.

TERZO POSTO CATHERINE ZETA-JONES



È gallese, ultrapopolare e bellissima. Ha prestato le sue curve nell'ultima versione dell'epopea di Zorro e ci ha dato una lezione di anatomia femminile in *Entrapment* accanto a Sean Connery. Brava e sofisticata, ha recentemente dichiarato di volersi dedicare a film più impegnati, di voler imitare i vecchi modelli come Grace Kelly... ma non





sperienza cinematografica, ma si estende a qualsiasi interpretazione pubblica del character. Come saprete, diverse attrici hanno già vestito i panni di Lara Croft alle fiere dei videogiochi, agli eventi collegati o sulle pagine di riviste specializzate. Ex modelle che hanno lavorato in esclusiva, prestando il volto e rappresentando la nostra eroina. Ma da quando, nel 1996, è apparsa la "capostipite", Nathalie Crook, la Eidos ha lavorato con molta attenzione all'immagine del personaggio digitale, sostituendo ogni anno la modella ufficiale e imponendo contratti con clausole assai restrittive. Per esempio, le modelle non possono concedere interviste parlando a nome dell'editore o simulando di essere la protagonista del videogame. Inoltre, come già ricordato, sono sostituite dopo appena un anno di attività. È successo a Rhona Mitra (forse la più amata dai fan) e a Nell McAndrew, silurata (apparentemente) per aver posato nuda per una rivista, e siamo in attesa di novità sull'olandese Lara Weller. Ma anche se l'unica, "vera" Lara Croft è quella che appare nelle immagini digitali, è diventato quasi impossibile sminuire questo fenomeno di *cosplay*. Il pubblico adora le modelle e si moltiplicano i casi di imitazione nei vari siti Internet. Alcune ragazze, come la ventiquattrenne Vanessa Demouy, sono passate da uno status "amatoriale" a uno "ufficiale" (un'investitura limitata alla Francia), ma molte fanno bella mostra di sé nella Rete delle reti. Tantissimi volti, dunque, ma nessuno realmente famoso, nessuno in grado di rubare la scena alla creatura poligonale. Eppure... anche loro hanno contribuito a far conoscere Lara nel mondo!

RHONA MITRA

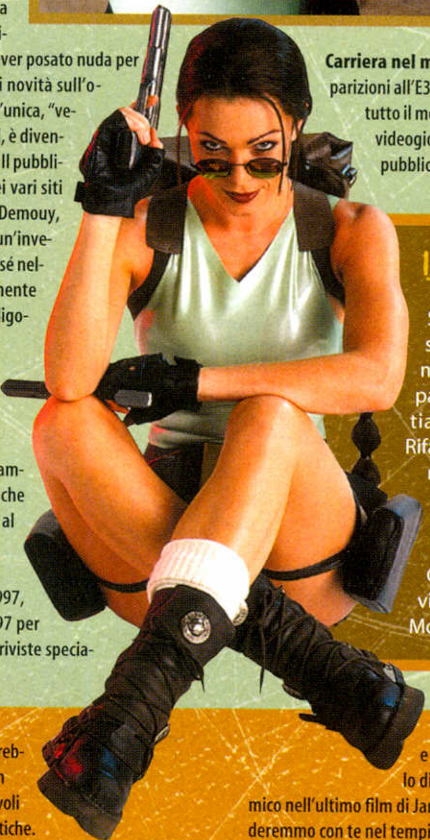
Nata: nel 1976, in Inghilterra.
Caratteristiche fisiche: occhi verdi, capelli marroni. Ha ammesso di essersi aumentata chirurgicamente il seno dopo che il tabloid scandalistico *The Sun* aveva diramato la notizia al suo interno.
Cibi preferiti: cucina cinese.
Carriera nel mondo di Lara Croft: ha lavorato nel 1997, con apparizioni pubbliche all'E3 1997 e all'ECTS 1997 per promuovere *Tomb Raider II*. È apparsa in servizi su riviste specializzate in videogames e su fascicoli di moda e televisione. Ha cantato nei panni di Lara nell'album *Come Alive*, distribuito solo in Francia.

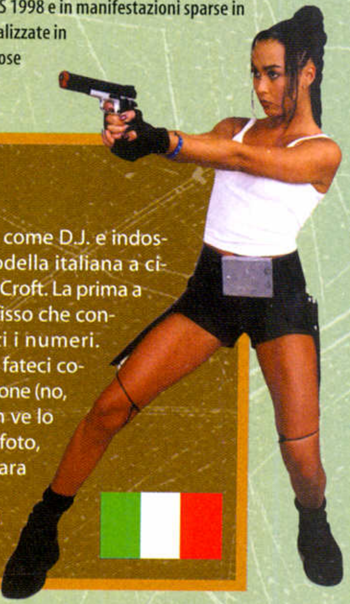
LARA WELLER

Nata: nel 1975, in Olanda.
Caratteristiche fisiche: occhi e capelli marroni.
Cibi preferiti: cucina italiana e giapponese.
Carriera nel mondo di Lara Croft: dal maggio 1999 è la modella ufficiale della Eidos e appare in tutte le manifestazioni principali di videogames. Nel ruolo di Lara, possiamo ammirarla in tutte le pubblicità e nei servizi delle riviste specializzate.

NELL McANDREW

Nata: nel 1975, in Inghilterra.
Caratteristiche fisiche: occhi verdi, capelli marroni (ma se li tinge in continuazione; una volta si è rasata a zero).
Cibi preferiti: cucina italiana (e vini rossi).
Carriera nel mondo di Lara Croft: è stata la modella ufficiale nel 1998, con apparizioni all'E3 1998, a Premiere 1998, all'ECTS 1998 e in manifestazioni sparse in tutto il mondo. È apparsa su riviste specializzate in videogiochi e, come modella, in numerose pubblicazioni di costume.





ITALY FOR TOMB RAIDER!

Si chiama Kanika, lavora come D.J. e indossatrice ed è la prima modella italiana a cimentarsi nel ruolo di Lara Croft. La prima a partecipare a uno spazio fisso che contiamo di proporvi in tutti i numeri. Rifatevi gli occhi, ragazzi, e fateci conoscere la vostra impressione (no, l'indirizzo di Kanika non ve lo diamo). Per commenti, foto, disegni, l'indirizzo è "Lara Club", c/o Marvel Italia, viale Emilio Po 380, 41100 Modena.

le crediamo. Catherine sarebbe una scelta eccellente per un film "sinuoso".
Pro: è la schiena più bella di Hollywood e incarna bene la femminilità anglosassone.
Contro: i maghi degli effetti speciali sarebbero costretti ad aumentare digitalmente i volumi del seno. O basterà una maglietta rinforzata in stile Batman?

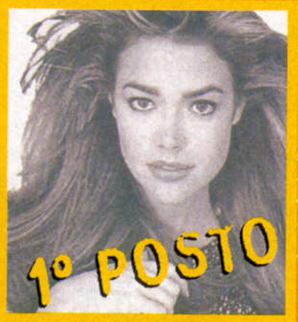
SECONDO POSTO CAMERON DIAZ



Ha il volto squadrato come il poligono di un gioco, un corpo sexy che ti conferma tutto quello che hai immaginato. Poi è energica e spiritosa. È una bevitrice... è un'attrice dotata di un talento scatenato. Riesce a essere provocante (*The Mask*), arrapante (*Cose molto cattive*), disarmante (*Tutti pazzi per Mary*) e siamo certi che saprebbe mettere in mostra notevoli capacità atletiche.
Cameron ha un viso particolare ma bello, diverso a seconda di come lo si guardi. Proprio come Lara nei suoi videogiochi.
Pro: che donna! Che carica! Un vero maschiaccio! Proprio come la nostra Lara.
Contro: una Cameron mora sarebbe come una Marilyn calva. Un insulto alla ragione e al sentimento!

LA VINCITRICE DENISE RICHARDS

L'abbiamo vista in azione come intrepido pilota spaziale in *Starship Troopers* e ci siamo perdutamente innamorati di lei. Come se non bastasse, ci ha folgorati uscendo dalla piscina in costume da bagno in *Sex Crimes*... ed è stata pura follia. Denise, noi ti amiamo e ci piace tutto di te: il tuo sguardo torbido da bambina cattiva, le tue curve e anche il tuo ruolo di scienziato atomico nell'ultimo film di James Bond. Ci perderemmo con te nel tempio di Isis e sei tu la Lara Croft dei nostri sogni.
Pro: al di là della precedente sviolinata, Denise assomiglia a Lara. È dotata della giusta carrozzeria e ha pure i capelli lunghi.
Contro: con noi non ci starebbe mai!



NON CLASSIFICATA PLATINETTE



Non è mora, non è agile, non è magra, non è atletica, non è bella, non è inglese, non razzia tombe, non è nobile. E allora? Be', magari in una dimensione parallela il film avrebbe bisogno di una sorpresa in più. Largo alla provocazione, allora, contro il "mercato della carne" dell'industria cinematografica.
Non vi abbiamo convinti, eh?
Pro: è una scelta assolutamente democratica e il film di *Tomb Raider* sarebbe "troppo avanti".
Contro: più che un cult movie, ci ritroveremmo fra le mani un film trash, dando una mano a tutti quelli che pensano che i videogiochi fanno male alla salute.

CREDITS

TOMB RAIDER THE LAST REVELATION

Storia
DAN JURGENS

Disegni
ANDY PARK

Chine
JONATHAN SIBAL

Colori
JONATHAN D. SMITH

Lettering
FABIO CIACCI

Traduzione
PIER PAOLO RONCHETTI

Supervisione
MATT HAWKINS
& SONIA IM

Uno speciale ringraziamento a
DANNY MIKI
(chine, pagine 17, 18, 20)
STEVE FIRCHOW
(colori, pagine 8-11, 17, 18)
LIQUID!
(colori, pagine 14, 15)

Storia tratta da
Tomb Raider: The Series 2
The Medusa Mask
del gennaio 2000

TOMB RAIDER IV: THE LAST REVELATION ALCUNI SEGRETI

Malgrado i progettisti della Eidos abbiano lavorato sodo per semplificare la risoluzione degli enigmi, non è così facile farsi strada all'interno del gioco. In questa breve guida, vi suggeriamo alcuni trucchi, le tattiche migliori e i segreti per oltrepassare quei tranelli che vi stanno facendo perdere la testa.

COME RECUPERARE TUTTI I TESCHI D'ORO
Il primo livello del gioco non serve solo da capitolo introduttivo, non è semplicemente un tutore per i movimenti del personaggio, né ha la funzione di mostrarvi Lara sedicenne. Durante l'avventura con Von Croy, serve tutta la vostra abilità nel tentativo di recuperare ben otto teschi d'oro nascosti qua e là. Quando li avrete recuperati tutti, potrete scegliere la via a sinistra (quando il vecchio mentore di Lara chiederà quale strada prendere). I vantaggi? Apparentemente nessuno: è più complessa, ma pensate alla soddisfazione! Primo teschio: si trova alla sinistra di Von Croy nella stanza d'apertura. Secondo teschio: è nascosto nell'acqua, nella stanza successiva al primo salto di Lara. Terzo teschio: si trova nell'angolo più a destra della stanza; qui Lara deve saltare su numerose piattaforme per superare le acque. Quarto teschio: è all'interno della piscina più grande. Quinto teschio: fuori dall'area in cui Von Croy affronta i due cinghiali, nell'angolo vicino all'uscita. Sesto teschio: quando siete nella stanza dove si vedono due statue di leoni, oltrepassate queste e guardate nel lato destro. Settimo teschio: quando Von Croy vi fa spostare per aprire la porta principale, guardate nel passaggio a sinistra. Ottavo teschio: è nascosto nell'area successiva a quella dove Von Croy vi ha chiesto di correre, nell'angolo dietro il parapetto.

IL MISTERO DEI SIMBOLI NELLA TOMBA DI SETH
Poniamo che siate riusciti a entrare nella Tomba del dio Seth e che non abbiate perso tempo a risolvere un'infinità di piccoli indovinelli; ebbene, ora state per incontrarne uno piuttosto serio. Quando il vostro compagno d'avventura accende un fuoco, vi troverete in una stanza rettangolare piena di simboli che brillano sul pavimento e che sembrano infuocarsi senza motivo. La risposta a questo quesito non è affatto complicata: dovete solo saltare da un simbolo all'altro (fate attenzione, però: dovete scegliere esclusivamente quelli illuminati!), servendovi della luce emanata dalle torce appese alle pareti, che scintillano ogni qual volta fate la mossa giusta. Se doveste sbagliare, vi toccherà entrare in una delle porte che si aprono, tirare una corda e riprovare da capo.

USCIRE DALLE CAMERE MORTUARIE
In questa sezione, vi spiegheremo le mosse necessarie a risolvere l'incontro con le due mummie, nella stanza caratterizzata dalla presenza di una grande statua di un idolo seduto su uno scranno con ben tre sarcofagi ai suoi lati. Appena le tombe si aprono, liberando le due mummie (nel terzo sepolcro è contenuto solo un utilissimo medi-pack, che dovreste recuperare senza troppe difficoltà), guardate con attenzione nella stanza, alla ricerca di due luminescenze sul pavimento. Si trovano nella parte superiore della stanza. Dovete spingere la statua del dio sopra quest'area e cercare di evitare le mummie. Contro di loro, infatti, non potete fare nulla: cercate solo di sbrigarvi e di subire il minor danno possibile. Mentre continuate la vostra esplorazione delle camere mortuarie, entrerete in una piccola stanza piuttosto curiosa, dal pavimento ricoperto di sabbia e con soffitti piuttosto alti. È proprio qui che si trova la via d'uscita. Dovete trovare il Talismano dello Scarabeo e il Serpente dorato e piazzarli nelle aperture (che sono bene in vista). A questo punto, apparirà un antico ascensore pronto a trasportarvi al livello successivo.





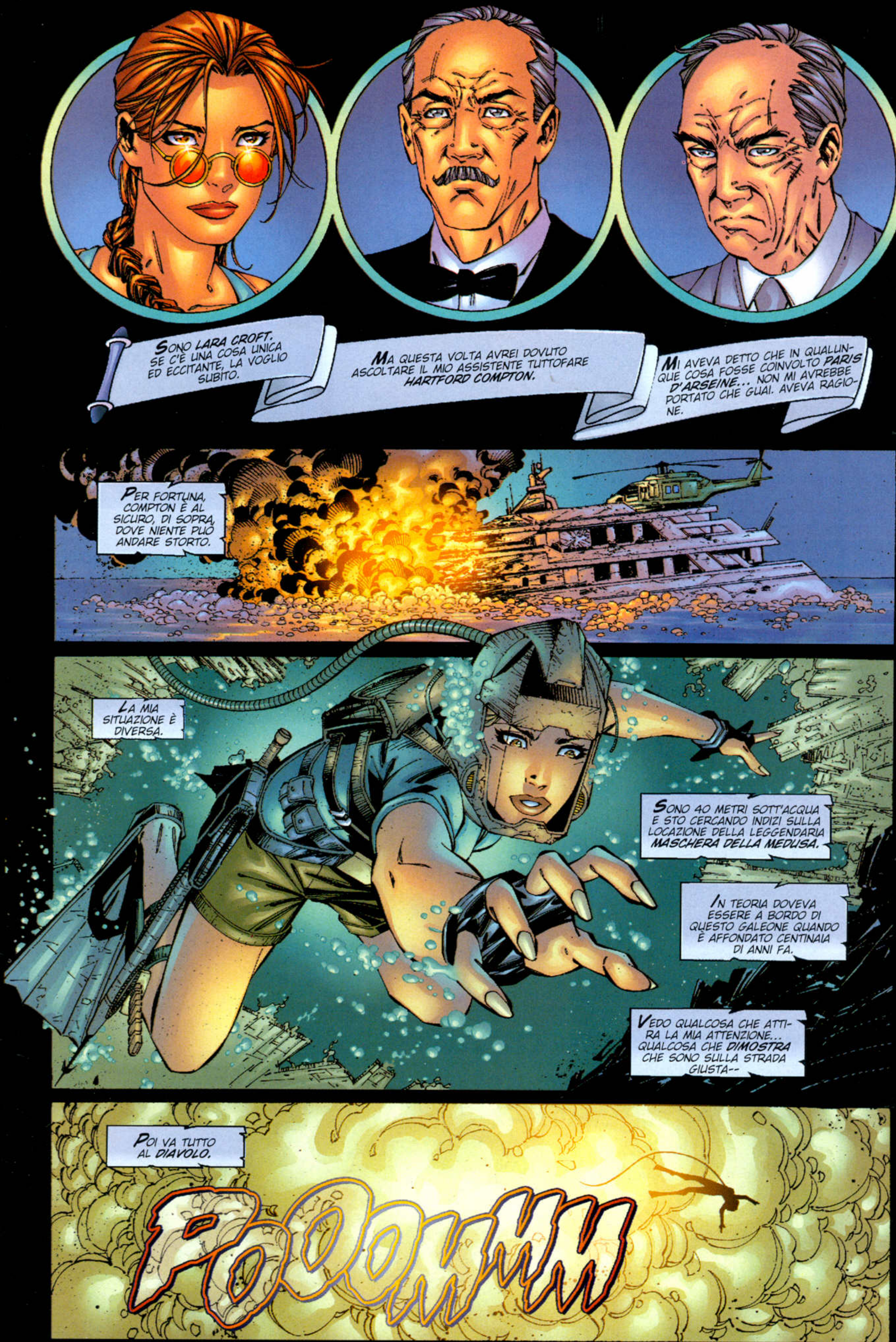


TOP COW: UNA CASA EDITRICE MODERNA

Nel 1992 il mondo dei fumetti americani, dominato dal genere supereroico, ha attraversato una delle sue fasi più convulse e bizzarre, seguita a una fase a dir poco rivoluzionaria. Dopo i fasti degli anni Settanta e dei primi anni Ottanta, alcuni autori iniziarono a produrre storie che avrebbero cambiato il modo di concepire gli eroi in costume, trasportandoli nella fase della "maturità". Opere come *Watchmen* di Alan Moore e Dave Gibbons o *Batman: il ritorno del Cavaliere Oscuro* di Frank Miller dimostrarono le potenzialità del genere e imposero i fumetti all'attenzione dei media. Anche gli "adulti" iniziarono a leggere comics e i telegiornali americani cominciarono a interessarsi alle vicende che investivano eroi storici come Superman o l'Uomo Ragno. Questa rivoluzione narrativa portò i supereroi a vendere, all'alba degli anni Novanta, milioni e milioni di copie. Parallelamente, gli autori più influenti si "ribellarono" alle case editrici storiche per creare loro compagnie e loro personaggi. La nascita dell'Image (fondata da Marc Silvestri, Todd McFarlane, Jim Lee e altri celebri autori) scardinò le regole del mercato, dando vita a storie veloci, a personaggi tenebrosi e iperviolenti, a un nuovo approccio grafico, molto aggressivo e influenzato dalle tecniche degli autori nipponici. Un successo enorme che scatenò una vera e propria corsa alla pubblicazione: ogni mese esordivano nuovi autori e dozzine di serie. L'offensiva editoriale dell'Image si basava anche sulla volontà degli autori stessi di esigere il meglio per i propri fumetti e iniziarono a essere impiegate tecniche di colorazione e stampa più moderne: queste trasformarono i comics in esperienze visive simili ai videogiochi, avvicinando le serie a *template* adatti alla trasposizione sul grande schermo. Dopo alcuni anni di "abbuffata", però, il mercato conobbe una flessione. I lettori iniziarono ad abbandonare le serie a fumetti per dedicarsi a divertimenti più moderni, come i videogiochi. Così, dopo alcuni anni, le case editrici come la Image decisero di ristrutturarsi. La Top Cow (il gruppo appartenente all'Image che negli States pubblica TOMB RAIDER) rinunciò quasi del tutto ai supereroi per produrre serie dell'orrore, ispirate ai film di John Woo e realizzate con uno stile di disegno estremamente cool. L'esigenza era diventata quella di trasformarsi in uno studio agile, con artisti di alto livello, capace di generare albi a fumetti, cartoni animati, design per videogames e trattamenti cinematografici. Così oggi gli studi più innovativi partono dai personaggi dei comics per lavorare a 360 gradi con tutte le realtà dell'intrattenimento più avanzato. La Top Cow, per esempio, è stata recentemente acquisita dalla Eidos e, nonostante continui a proporre un alto numero di fumetti, ha iniziato a lavorare su serie legate a famosi videogames e a proporre idee per i giochi del futuro.

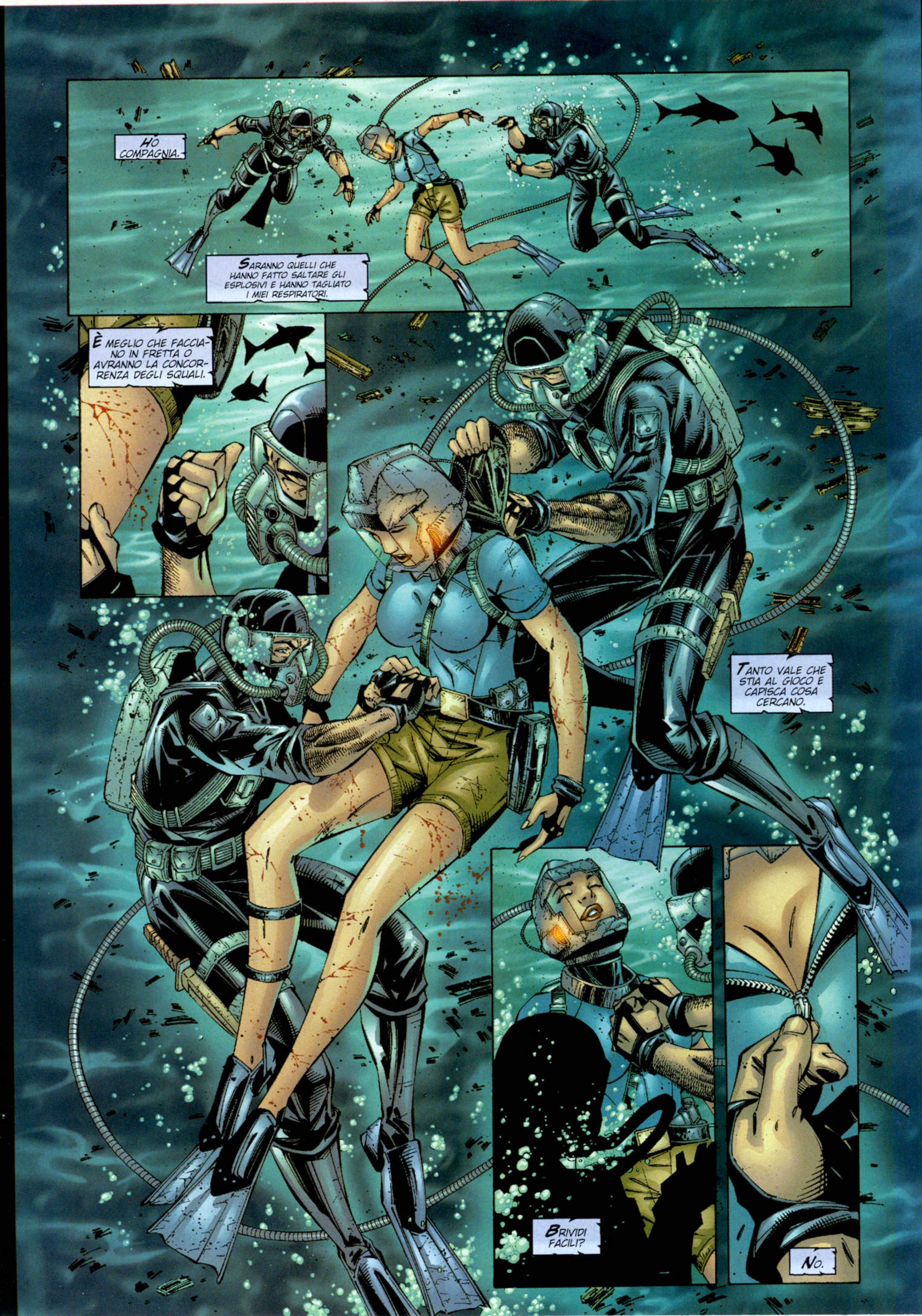
TOMB RAIDER: LA MASCHERA DELLA MEDUSA

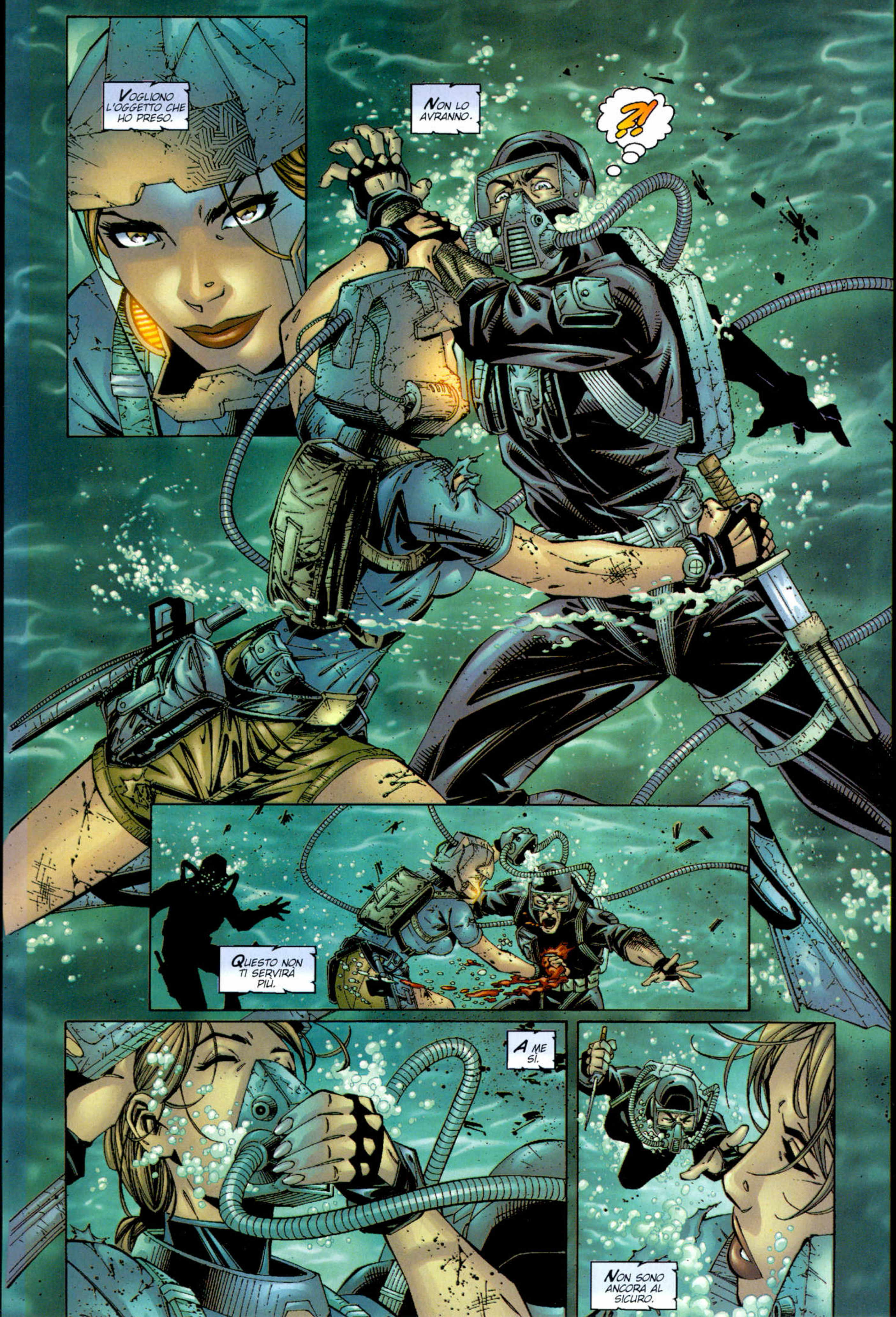
È ricchissima, ma il denaro non basta per entrare in possesso di quel che la Terra custodisce nelle sue viscere: segreti di un'umanità misteriosa, artefatti intrisi di magia e maledizioni. Per questo Lara Croft ha scelto di corteggiare il rischio. Persi i genitori e il fidanzato in un misterioso incidente aereo, Lara è stata cresciuta da Hartford Compton: qualcosa di più che un semplice maggiordomo, un amico che ha giurato eterna fedeltà alla famiglia dell'uomo che un tempo gli salvò la vita. Per questo Compton ha tentato di dissuadere la ragazza dall'accettare un incarico... Ma Lara ha deciso comunque di recuperare la Maschera della Medusa, un oggetto leggendario appartenuto alla stessa Gorgone (quindi capace di lanciare il terribile sguardo paralizzante), perduto durante il naufragio di un galeone spagnolo. Il compito le è stato affidato dal subdolo mercante d'arte Paris d'Arseine, un uomo malvagio che ha scoperto dove sia esattamente il vascello... Qualche giorno dopo aver accettato l'incarico, immersa nelle acque dell'Atlantico, l'avventuriera localizza l'obiettivo, ma viene aggredita da una squadra di sommozzatori, che le tagliano il tubo dell'ossigeno e fanno esplodere lo yacht. Chi vuole impedire a Lara di entrare in possesso della Maschera? E Compton... è riuscito a sopravvivere alla tremenda esplosione?


SONO LARA CROFT. SE C'È UNA COSA UNICA ED ECCITANTE, LA VOGLIO SUBITO.
MA QUESTA VOLTA AVREI DOVUTO ASCOLTARE IL MIO ASSISTENTE TUTTOFARE HARTFORD COMPTON.
MI AVEVA DETTO CHE IN QUALUNQUE COSA FOSSE COINVOLTO PARIS D'ARSEINE... NON MI AVREBBE PORTATO CHE GUAI. AVEVA RAGIONE.
PER FORTUNA, COMPTON È AL SICURO, DI SOPRA, DOVE NIENTE PUÒ ANDARE STORTO.
LA MIA SITUAZIONE È DIVERSA.
SONO 40 METRI SOTT'ACQUA E STO CERCANDO INDIZI SULLA LOCAZIONE DELLA LEGGENDARIA MASCHERA DELLA MEDUSA.
IN TEORIA DOVEVA ESSERE A BORDO DI QUESTO GALEONE QUANDO È AFFONDATO CENTINAIA DI ANNI FA.
VEDO QUALCOSA CHE ATTIRA LA MIA ATTENZIONE... QUALCOSA CHE DIMOSTRA CHE SONO SULLA STRADA GIUSTA--
POI VA TUTTO AL DIAVOLO.
FOOOMMM






HO COMPAGNIA.
SARANNO QUELLI CHE HANNO FATTO SALTARE GLI ESPLOSIVI E HANNO TAGLIATO I MIEI RESPIRATORI.
È MEGLIO CHE FACCIANO IN FRETTA O AVRANNO LA CONCORRENZA DEGLI SQUALI.
TANTO VALE CHE STIA AL GIOCO E CAPISCA COSA CERCANO.
BRIVIDI FACILI?
NO.


VOGLIONO L'OGGETTO CHE HO PRESO.
NON LO AVRANNO.
?!
QUESTO NON TI SERVIRÀ PIÙ.
A ME SÌ.
NON SONO ANCORA AL SICURO.





HANNO ATTACCATO SOLO ME O--
COMPTON!

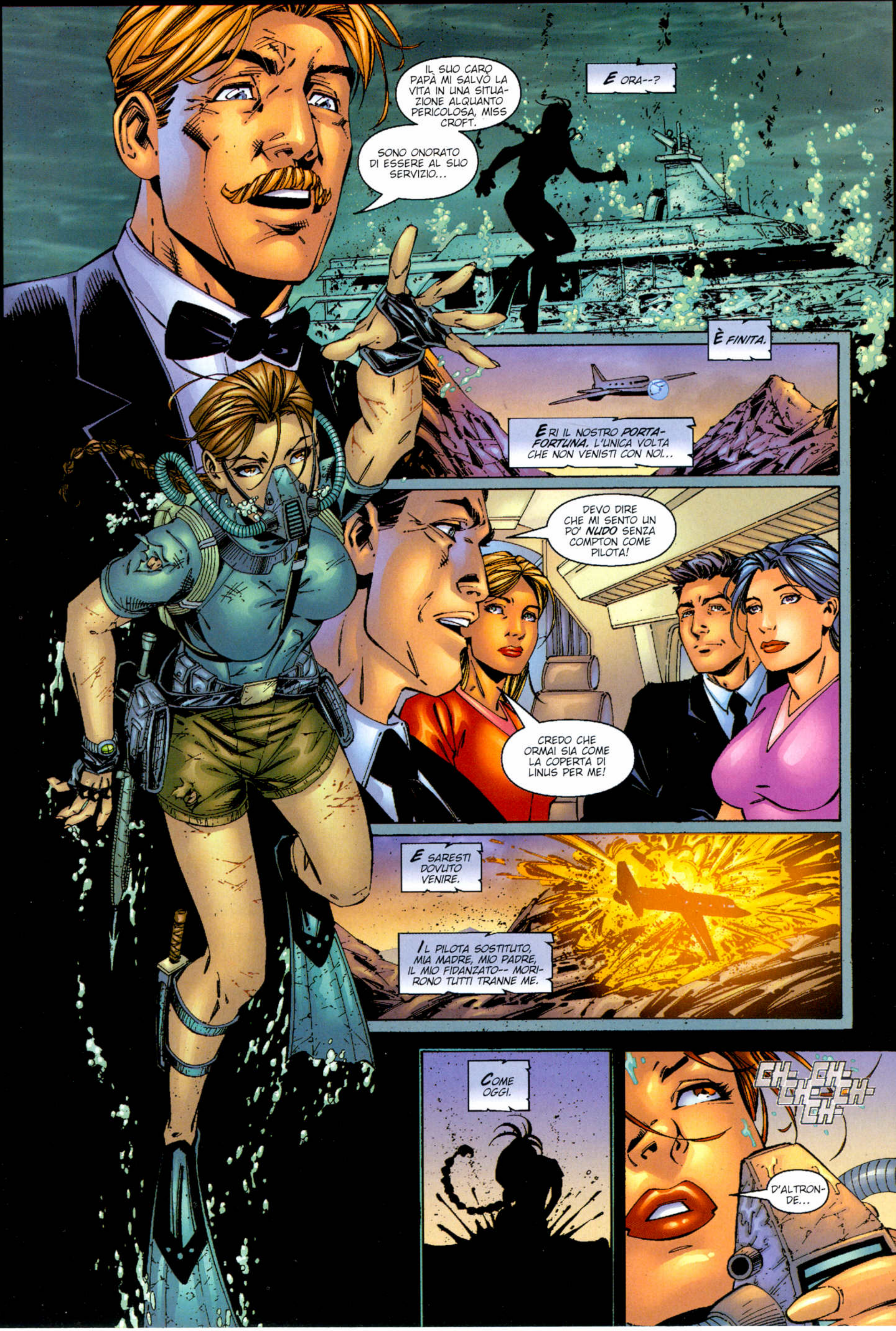

UHHN!
ANCORA NON SONO AL SICURO, DECISAMENTE.
GLI UOMINI NON SONO UN PROBLEMA.
GLI SQUALI... SONO QUASI ALTRETTANTO STUPIDI--
--E MOLTO PIÙ PERICOLOSI.
EHI! COSA C'È LÀ IN--!
NO!

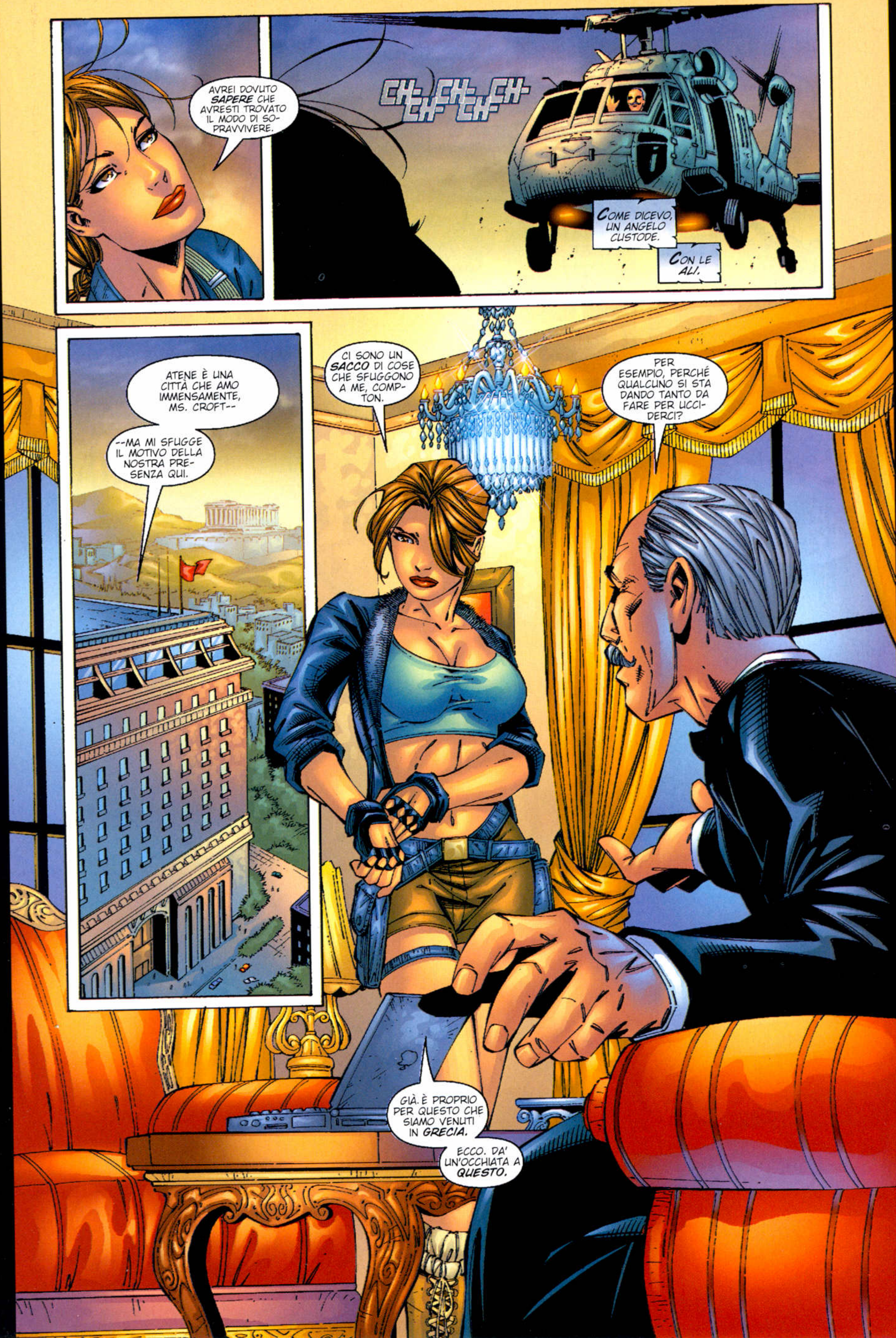


NON PUÒ ESSERE!
IL MIO YACHT!
COMPTON!
COMPTON, SE NON FOSSE PER TE...
ANDIAMO IN QUEL NEGOZIO, PAPÀ? TI PREGO!
DAI, LARA, PAPÀ È A LONDRA PER AFFARI.
NON C'È NIENTE DI COSÌ IMPORTANTE DA IMPEDIRCI DI ASSECONDARE NOSTRA FIGLIA, ANDREA!

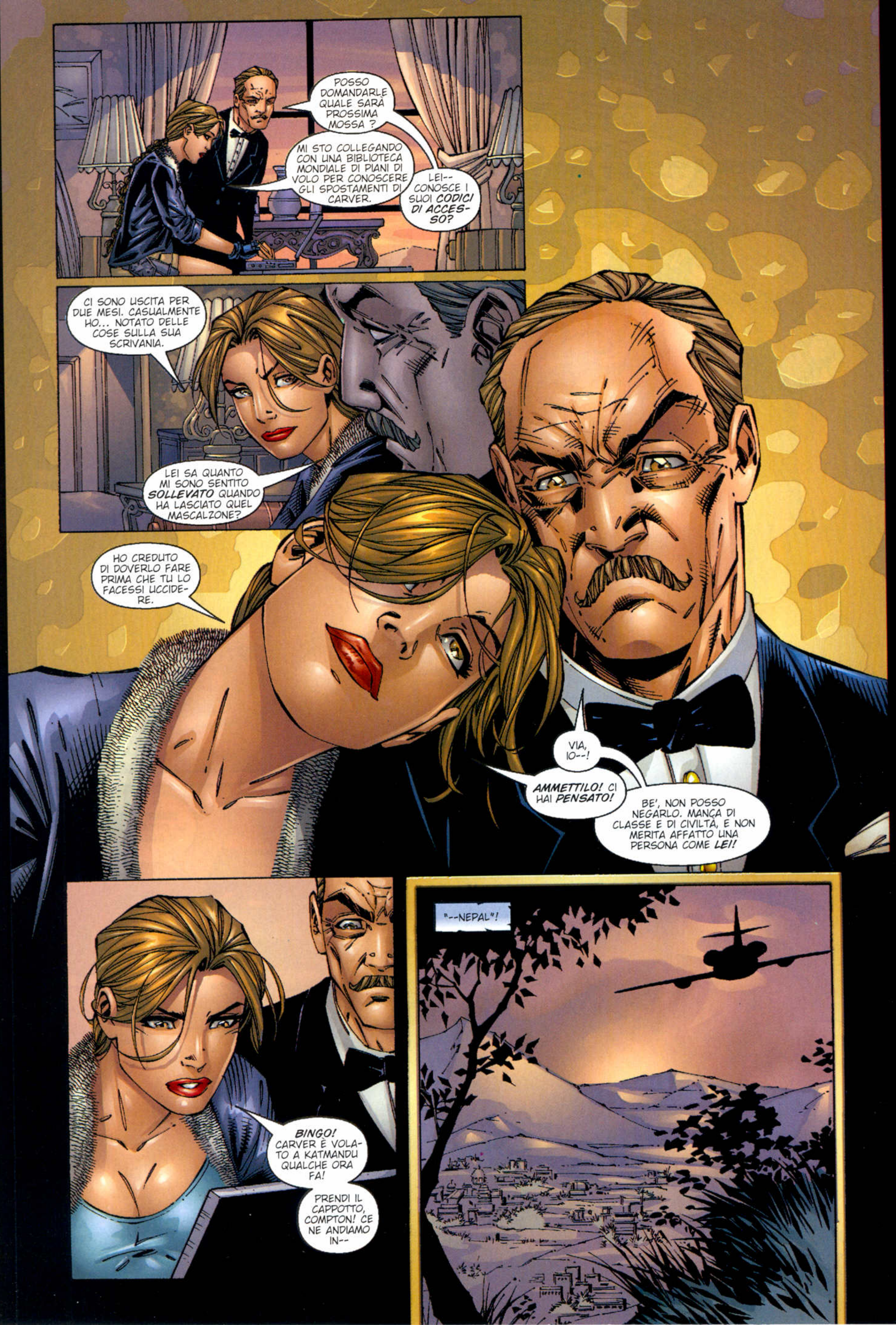

SU! PRESTO!
SE UCCIDIAMO GENTE COME LORD HENSHINGLY CROFT, RESTITUIRANNO PRESTO L'IRLANDA AGLI IRLANDESI!!
SÌ, COMPTON--
--SE NON FOSSE STATO PER TE--
MALEDETTI TERRORISTI!
--SAREMMO MORTI QUEL GIORNO.
SIETE DEI VIGLIACCHI! TUTTI QUANTI!
VOLETE SPARARE CONTRO UNA FAMIGLIA INDIFESA?!
PER UNA CAUSA POLITICA CHE NEMMENO CAPIAMO!!
SIETE MALATI!


CI SALVASTI TUTTI.
FINO AD ALLORA, PENSAVO A TE SOLO COME ALL'AUTISTA DI PAPÀ.
DA QUEL GIORNO--
--SEI DIVENTATO UN ANGELO CUSTODE.
LAVORO AMMIREVOLE, COMPTON. MOLTO PROFESSIONALE.
È PER QUESTO CHE VENGO PAGATO, LORD CROFT.
WOW!
IO... NON SAPEVO CHE SAPESSI FARE CERTE COSE!
COMPTON È MOLTO, MOLTO PIÙ DI UN AUTISTA, LARA. ABBIAMO COMBATTUTO ASSIEME NELLA GUERRA DELLE FALKLANDS!
FU LA PRIMA VOLTA CHE MI RESI CONTO CHE LA MIA FAMIGLIA SI SERVIVA DI GUARDIE DEL CORPO.


IL SUO CARO PAPÀ MI SALVÒ LA VITA IN UNA SITUAZIONE ALQUANTO PERICOLOSA, MISS CROFT.
SONO ONORATO DI ESSERE AL SUO SERVIZIO...
E ORA--?
È FINITA.
ERI IL NOSTRO PORTAFORTUNA. L'UNICA VOLTA CHE NON VENISTI CON NOI...
DEVO DIRE CHE MI SENTO UN PO' NUDO SENZA COMPTON COME PILOTA!
CREDO CHE ORMAI SIA COME LA COPERTA DI LINUS PER ME!
E SARESTI DOVUTO VENIRE.
IL PILOTA SOSTITUTO, MIA MADRE, MIO PADRE, IL MIO FIDANZATO-- MORIRONO TUTTI TRANNE ME.
COME OGGI.
CH-CH-CH-CH-CH-
D'ALTRONDE...


AVREI DOVUTO SAPERE CHE AVRESTI TROVATO IL MODO DI SOPRAVVIVERE.
CH-CH-CH-CH-CH-CH-
COME DICEVO, UN ANGELO CUSTODE.
CON LE ALI.
ATENE È UNA CITTÀ CHE AMO IMMENSAMENTE, MS. CROFT--
--MA MI SFUGGE IL MOTIVO DELLA NOSTRA PRESENZA QUI.
CI SONO UN SACCO DI COSE CHE SFUGGONO A ME, COMPTON.
PER ESEMPIO, PERCHÉ QUALCUNO SI STA DANDO TANTO DA FARE PER UCCIDERCI?
GIÀ. È PROPRIO PER QUESTO CHE SIAMO VENUTI IN GRECIA.
ECCO. DA' UN'OCCHIATA A QUESTO.

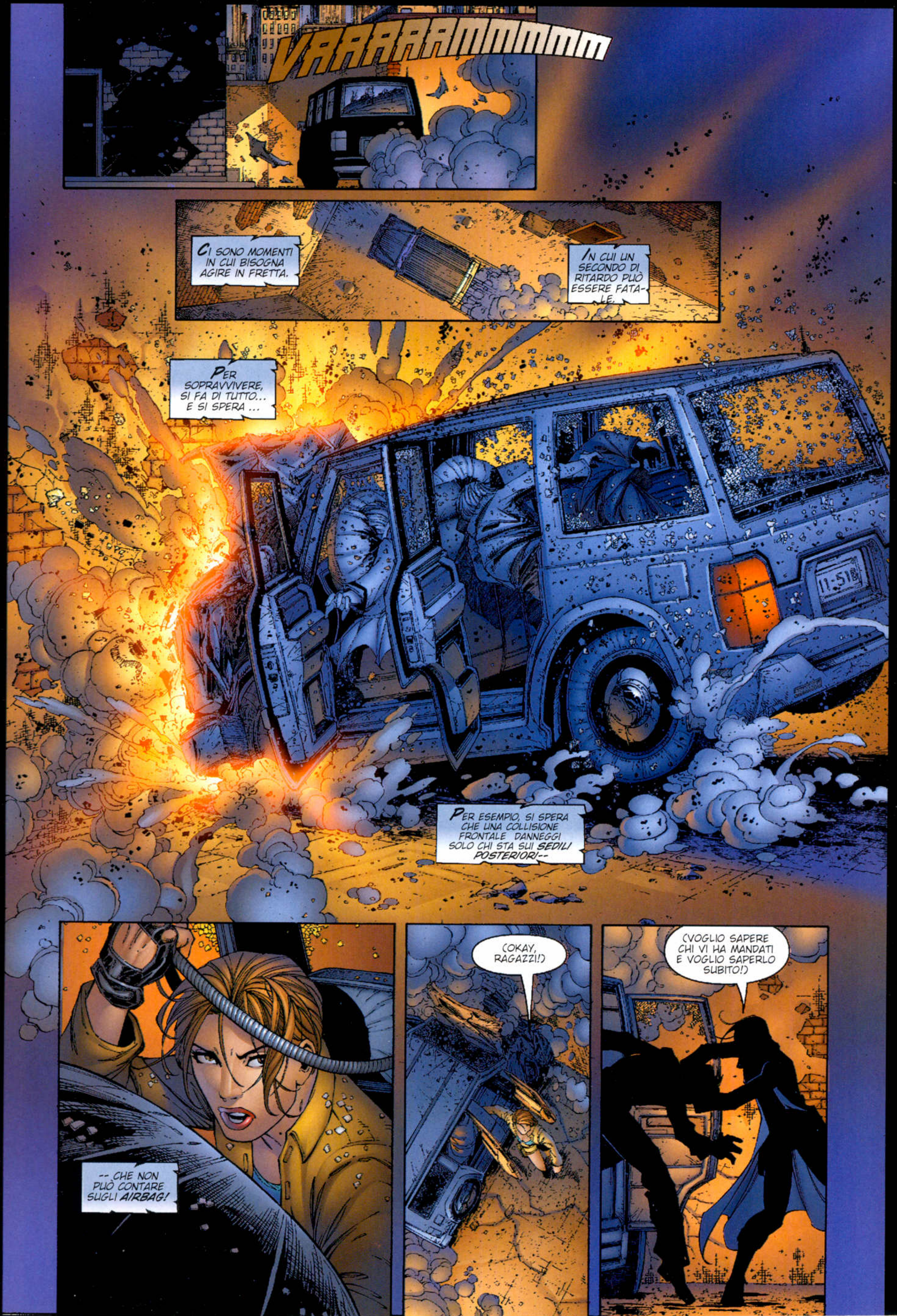

L'HO TROVATO SUL FONDO DELL'OCEANO, DI FIANCO AL GALEONE.
BUON DIO! CARVER È STATO LÀ?
SEMBRA DI SÌ. ANCORA UNA VOLTA CERCHIAMO LA STESSA COSA.
CHASE CARVER! RARAMENTE HO DISPREZZATO QUALCUNO QUANTO DISPREZZO LUI!
SIAMO IN DUE. IL SUO EGOCENTRISMO NON HA LIMITI... OGNI VOLTA CHE È IN CERCA DI QUALCOSA--
--LASCIA UN BIGLIETTO DA VISITA PER FAR SAPERE A TUTTI GLI ALTRI CHE È ARRIVATO PRIMA.
TUTTAVIA... DUBITO CHE SIA STATO LUI A TENTARE DI UCCIDERCI.
PROBABILMENTE C'È UN ALTRO GIOCATORE CHE NON ABBIAMO IDENTIFICATO.
CREDE CHE CARVER ABBIA TROVATO LA MASCHERA DELLA MEDUSA?
SE FOSSE COSÌ, D'ARSEINE L'AVREBBE GIÀ ACQUISTATA DA LUI.
È SICURA CHE QUELLA MASCHERA ESISTA?
SE LO SOSTIENE D'ARSEINE, DIREI DI SÌ.



POSSO DOMANDARLE QUALE SARÀ PROSSIMA MOSSA ?
MI STO COLLEGANDO CON UNA BIBLIOTECA MONDIALE DI PIANI DI VOLO PER CONOSCERE GLI SPOSTAMENTI DI CARVER.
LEI-- CONOSCE I SUOI CODICI DI ACCES-SO?
CI SONO USCITA PER DUE MESI. CASUALMENTE HO... NOTATO DELLE COSE SULLA SUA SCRIVANIA.
LEI SA QUANTO MI SONO SENTITO SOLLEVATO QUANDO HA LASCIATO QUEL MASCALZONE?
HO CREDUTO DI DOVERLO FARE PRIMA CHE TU LO FACESSI UCCIDE-RE.
VIA, IO--!
AMMETTILO! CI HAI PENSATO!
BE', NON POSSO NEGARLO. MANCA DI CLASSE E DI CIVILTÀ, E NON MERITA AFFATTO UNA PERSONA COME LEI!
BINGO! CARVER È VOLA-TO A KATMANDU QUALCHE ORA FA!
PRENDI IL CAPPOTTO, COMPTON! CE NE ANDIAMO IN--
"--NEPAL"!


NON SONO SOLITO LAMENTARMI, MS. CROFT, MA DEVO DIRE CHE DETESTO QUESTO INFERNALE PAESE.
OH, RILASSATI. NON BERE ACQUA E ANDRÀ TUTTO BENE.
ECCO LA NOSTRA AUTO. ANDIAMO!
DOVE? NON HA IDEA DI DOVE POSSA ESSERE CARVER!
N11-51B
NO, MA UN INFORMATORE DI PROFESSIONE DI NOME TAJ PUÒ SAPERLO.
DIRIGITI VERSO LA CITTÀ VECCHIA. TI GUIDERÒ IO.
LE STRADE SONO COSÌ STRETTE... I PALAZZI COSÌ VICINI GLI UNI AGLI ALTRI...
È UN POSTO IDEALE PER UN'IMBOSCATA, MS. CROFT!
NON ESSERE PARANOICO!
CREDE SIANO STATI I PESCI A TENTARE DI FARE ESPLODERE LO YACHT?
HAI RAGIONE.


MA FINCHÉ TENIAMO GLI OCCHI BEN APERTI...
...E NON ABBASSIAMO LA GUARDIA, NON DOVREMMO AVERE--
--PROBLEMI?
MS. CROFT!
(MORTE AGLI INFEDELI!)
DANNATO--MALEDETTI--!
NON FRENARE!
ACCELERA!


VRRRRRMMMMMM
CI SONO MOMENTI IN CUI BISOGNA AGIRE IN FRETTA.
IN CUI UN SECONDO DI RITARDO PUÒ ESSERE FATA-LE.
PER SOPRAVVIVERE, SI FA DI TUTTO... E SI SPERA ...
PER ESEMPIO, SI SPERA CHE UNA COLLISIONE FRONTALE DANNEGGI SOLO CHI STA SUI SEDILI POSTERIORI--
-- CHE NON PUÒ CONTARE SUGLI AIRBAG!
(OKAY, RAGAZZI!)
(VOGLIO SAPERE CHI VI HA MANDATI E VOGLIO SAPERLO SUBITO!)


LO CONFESSO, STRANIERA, SONO STATO IO A MANDARE QUEI KILLER NEL TUO VEICOLO.
TAJ!
L'ULTIMA VOLTA CHE ABBIAMO FATTO UN AFFARE NON MI HAI LASCIATO ALTRO CHE GUAI, DONNA.
TI HO DETTO ALLORA CHE NON VOLEVO PIÙ RIVEDERTI!
CREDIMI, NON HAI ANCORA IDEA DI COSA SIANO I GUAI, TAJ!
LE TUE MINACCE SONO VUOTE, STRANIERA.
SE SONO INFORMAZIONI CHE VUOI, L'UNICO DA CUI PUOI RICEVERLE SONO IO.
COME FAI A SAPERLO?
CHI TI HA DETTO CHE STAVO ARRIVANDO?



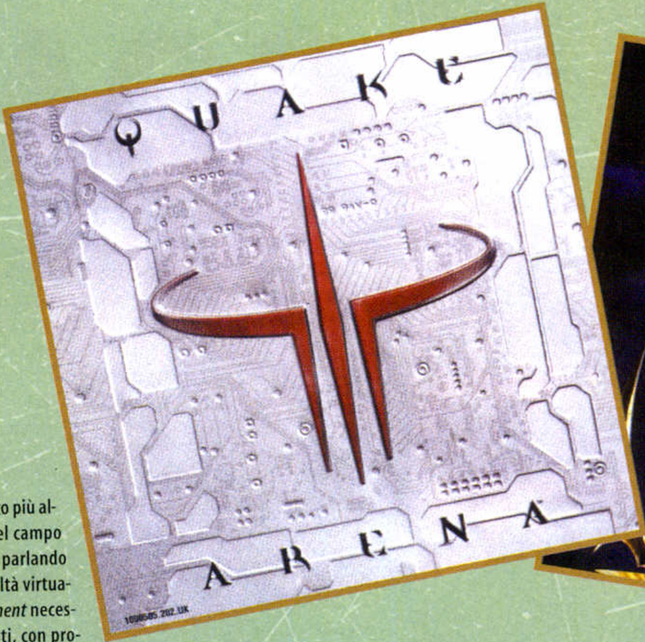
I SEGRETI DEL NEPAL SONO LA MIA SPECIALITÀ, DONNA.
COME POTEVO NON SAPERE DEL TUO ARRIVO?
TREGUA, ALLORA. DIMMI DOV'È CHASE CARVER E TI PROMETTO CHE NON TI TAGLIERÒ LA LINGUA.
SEI LA SECONDA PERSONA CHE MI CHIEDE DI LUI.
QUALCUN ALTRO STA CERCANDO CARVER E LA MASCHERA DELLA MEDUSA? CHI?
LA... MASCHERA DELLA MEDUSA?
IO... NON SO NULLA DI QUESTO!
VATTENE DA QUI! PIÙ IN FRETTA CHE PUOI!
SCORDATELO, PICCOLETTO! ORA MI DIRAI TUTTO QUELLO CHE SAI O TI AFFIDERÒ A COMPTON!
E, CREDIMI, È MEGLIO PER TE CHE NON LO FACCIA!
UNGH! NNNNG!
TAJ--?


COMPTON! È MEGLIO FILARE VIA!
LA PORTA-- DIETRO DI LEI, MS. CROFT! SCAPPI...
AAARGH!
COMPTON!
LASCIAMI O TI--!


NON UN'ALTRA PAROLA, BELLA.
NON UNA SOLA DANNATA PAROLA.
CONTINUA NEL PROSSIMO NUMERO!

PC WINDOWS - MAC OS - LINUX

LA BATTAGLIA DEL MILLENNIO: QUAKE 3 ARENA CONTRO UNREAL TOURNAMENT





Stiamo parlando dello stato dell'arte, del punto più alto raggiunto dalla tecnologia videoludica nel campo della simulazione 3D in tempo reale. Stiamo parlando di un passo avanti decisivo verso le future realtà virtuali immersive. *Quake 3 Arena* e *Unreal Tournament* necessitano, per dare il massimo, di sistemi potenti, con processori oltre i 300 Mhz, di schede grafiche dell'ultima generazione e connessioni Internet veloci. Si tratta di due "sparatutto in soggettiva" di nuova concezione, che intendono imporre sul mercato un nuovo concetto di gioco. Sono due programmi che propongono un ambiente in cui i giocatori possono confrontarsi in "sanguinosi" duelli, in tornei, in battaglie o addirittura guerre da combattersi fra computer connessi in rete (sia essa una rete locale, Internet o un sistema di reti locali connesse attraverso Internet). In entrambi i giochi, la sceneggiatura delle versioni precedenti è ridotta all'osso, mentre è esasperata quella che finora era una semplice opzione. Si tratta di due giochi *multiplayer*, che prevedono l'opzione *single player* solo come livello d'addestramento al *deathmatch* da giocarsi in rete. *Quake 3* e *Unreal* rappresentano la vittoria, all'interno rispettivamente di Id Software e di Epic Games, delle "fazioni tecniciste". Ovvero di quei creativi che vedono il futuro dei giochi 3D come funzione dello sviluppo delle tecniche di *rendering* dei motori grafici e dell'Intelligenza Artificiale, ponendo in secondo piano l'aspetto "narrativo", che caratterizzava le precedenti versioni. Ma quali sono le differenze fra i due giochi, se ci sono? E queste differenze influiscono sufficientemente sull'esperienza di gioco? In sintesi, vale la pena di provare tutti e due? A quale dei due dare la preferenza? Infine, è veramente questa la strada verso il futuro dei giochi o si tratta soltanto di un altro vicolo cieco? Non è semplice rispondere a queste domande. A tutt'oggi *Quake 3* e *Unreal* sono un grosso punto interrogativo e solo il mercato potrà dare una risposta definitiva. In questa sede, ci limiteremo a riportare le nostre impressioni di gioco, cercando di rispondere alla domanda più semplice e più importante: ci siamo divertiti?

Unreal Tournament si propone di offrire un'esperienza più varia, prediligendo il gioco di squadra sulla performance dei singoli giocatori e presentando tornei pre-organizzati sul modello dei campionati sportivi. Si uccide e si spara parecchio, ma la violenza del gioco appare stemperata dalle regole e dalla percezione costante della presenza dei compagni di squadra – ciò anche in modalità *single player*, dove alleati e avversari sono impersonati da *bot* controllati dal computer. Anche il design dei livelli è funzionale all'intento di spezzare la ripetitività in cui sempre rischiano di cadere gli *shooter 3D*. Ogni scenario cerca di stupire il giocatore e l'obiettivo è spesso centrato. Un punto a favore di *Unreal*: un migliore design dei livelli. *Quake 3* appare, a prima vista, più monotono, ma è un'impressione che sfuma col procedere del gioco. L'atmosfera dei duelli e delle battaglie di *Quake 3* è più tesa, e anche se i tornei sono organizzati in modo più semplice, la maggior semplicità rende il gioco più cruento ed emotivamente più intenso. La classica, opprimente atmosfera delle precedenti versioni è rimasta, anche se l'assenza dell'avventura toglie pathos agli "scossoni" da horror che tanta parte hanno avuto nella creazione del mito di *Quake*. Nella modalità *single player Quake* risulta superiore a *Unreal*: ogni *bot* ha una sua "personalità" e, anche se quando sono in gran numero appaiono abbastanza "stupidi", affrontati nei duelli rivelano ognuno un proprio "tocco" e proprie strategie. Alcuni di questi *bot* sono particolarmente riusciti e ci hanno procurato non pochi grattacapi: *Phobos*, per esempio, si è rivelato un programmino di Intelligenza Artificiale particolarmente coriaceo, "odioso" e ricco di risorse. Altri, come *Anarky*, sono soltanto troppo potenti, forse perché simpatici ai programmatori. Due punti a favore di *Quake 3*: un'atmosfera più terrificante e una miglior implementazione dell'Intelligenza Artificiale. Nell'esperienza online, in entrambi i giochi abbiamo osservato grandi passi avanti nella tecnologia *multiplayer* su Internet. Con una connessione ISDN a 64 kilobit per secondo non ci sono grossi problemi di *ping* nemmeno sui server americani. Entrambi i giochi sono ottimizzati per "riempire" gli inevitabili attimi di pausa e la giocabilità è mantenuta sempre a livelli soddisfacenti. Sotto questo aspetto, possiamo assegnare un punteggio di parità.

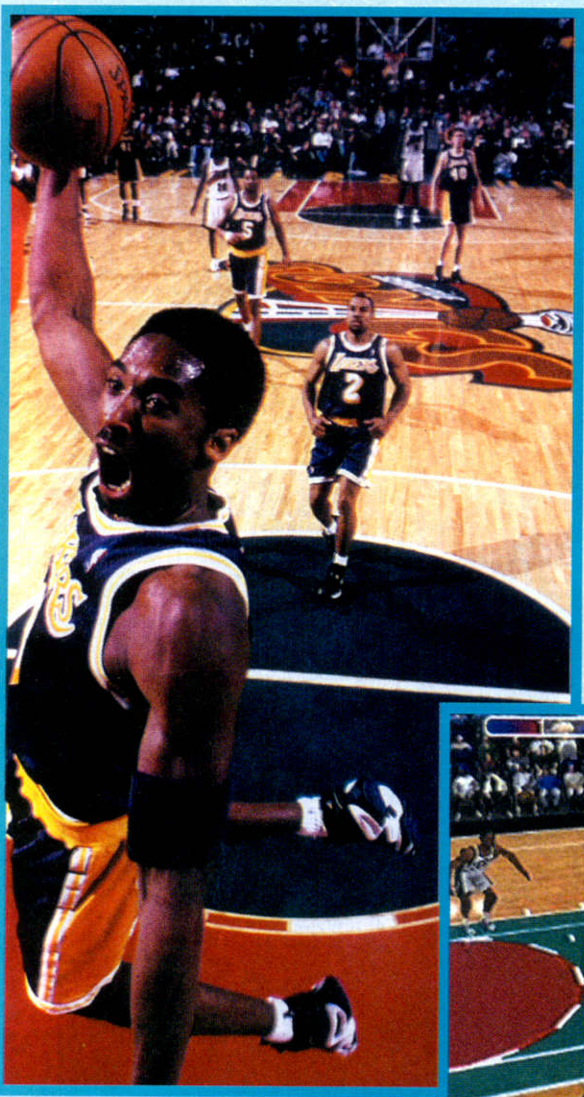
A questo punto cerchiamo di rispondere alla domanda precedente: ci siamo divertiti? La risposta è... si e no. Il *deathmatch* esasperato è faticoso e, alla fine, si tratta di un'esperienza di gioco un po' limitata. Il grande successo di *Half Life*, uno "sparatutto" che va in tutt'altra direzione, preferendo la trama alla battaglia, dovrebbe insegnare qualcosa ai guru del tecnicismo sfrenato. Il modello proposto da *Quake 3* e *Unreal* ci è sembrato un momento di passaggio verso i giochi del futuro, ma non certamente la "strada maestra". Si tratta forse di un passaggio necessario per mettere alla prova l'integrazione delle diverse tecnologie impiegate, ma ha perso di vista alcune delle caratteristiche che hanno conquistato il pubblico delle versioni precedenti. John Romero, abbandonando Cormack e la ID dopo l'uscita della prima versione di *Quake*, ha posto l'accento su una questione importante: nei giochi in "prima persona" è più importante l'efficienza del software o la solidità della trama? *Half Life* nel 1998 ha dato ragione alla seconda ipotesi e, oggi, *Quake 3* e *Unreal* non offrono un sostegno convincente alla tesi di Cormak. Sarà comunque il pubblico a emettere il responso e a condizionare le future versioni dei due popolari giochi d'azione.

IL MATCH

Programmazione: *Quake 3 Arena*
Design: *Unreal Tournament*
Sceneggiatura: *Unreal Tournament*
Gioco a squadre: *Unreal Tournament*
Armi: *Quake 3 Arena*
Animazione: parità
Intelligenza Artificiale: *Quake 3 Arena*
Giocabilità: parità
Musiche: *Unreal Tournament*
Effetti sonori: *Quake 3 Arena*
Atmosfera: *Quake 3 Arena*
Il verdetto: vince ai punti *Quake 3 Arena*

Titolo: *Quake 3 Arena*
Sviluppatore: ID Software
Sistema: PC Windows, Mac OS e Linux

Titolo: *Unreal Tournament*
Sviluppatore: Epic Games
Sistema: PC Windows, Mac OS



GOAL!

Sul monitor scorrono le immagini del filmato arrivato per posta elettronica dagli USA. Si tratta di una partita di baseball, giocata probabilmente in Giappone. Il catcher, visto di spalle, si dondola accovacciato. Alla sua destra il battitore, pure lui di spalle, impugna la mazza con il caratteristico movimento rotatorio dei polsi. Di fronte a loro, al centro dello schermo, sullo sfondo, il lanciatore si concentra. Ecco, improvviso, il lancio, con la palla che parte come una cannonata. Il catcher diventa trasparente e poi scompare! Il battitore colpisce la palla, lascia cadere la mazza e corre con la tipica andatura caracollante dei giocatori di baseball... Riesce evidentemente a segnare i punti che fanno vincere la partita alla sua squadra, perché subito dopo i suoi compagni festeggiano, con gran pacche sulle spalle e scambiandosi il "cinque". Sembra una normale ripresa televisiva di una partita di baseball, con tanto di voce del cronista, brusio della folla e annunci in lontananza. Si tratta invece della registrazione di qualche secondo di un nuovo videogioco per PlayStation 2, la nuova console della Sony. Ma per capirlo bisogna scorrere il filmato almeno tre o quattro volte. La qualità delle luci, i costumi dei giocatori, il colore dell'erba... tutto perfettamente simulato. Ma ciò che trae veramente in inganno è il movimento dei giocatori.



Nei giochi sportivi – ma anche nei giochi d'azione – il movimento è tutto. Come rendere credibili le azioni di ventidue giocatori che corrono su di un campo da football? I personaggi sintetici tendono a muoversi in maniera "robotica", come burattini squadrati che scivolano attraverso la scena in modo innaturale. Come dare l'illusione della realtà? Nella storia della computer grafica – e dei videogiochi in particolare – sono state tentate varie strade per risolvere il problema del

Kobe Bryant in azione dal vero e simulato. Slam Dunk!

ELECTRONIC ARTS: il più grande studio di motion capture del mondo

Intervista a Francesco Chiarini, production manager di EA Worldwide.

Electronic Arts produce intrattenimento elettronico su scala mondiale. Con un fatturato di 1.222 milioni di dollari e un utile netto nel 1999 che si aggira attorno ai 110 milioni di dollari (un incremento del 53% rispetto al 1998), l'azienda è la leader mondiale nel settore, un vero e proprio colosso con un business in crescita vertiginosa. L'anno scorso Electronic Arts ha prodotto cinquantanove titoli, di cui ventuno per Sony PlayStation, nove per Nintendo 64, ventotto per PC e uno esclusivamente online. Molti di questi hanno avuto un successo incredibile, basti citare *FIFA 99*, *World Cup 99*, *NBA Live 99* e *Madden NFL 99*, il più grosso successo statunitense nel campo dei giochi sportivi. Inoltre, la joint venture realizzata nel maggio del '98 con Square Soft Ltd. ha fruttato l'enorme successo di *Parasite Eve* e di *Final Fantasy VIII*, distribuiti in Giappone e Nord America. Electronic Arts è all'avanguardia anche nella ricerca e nello sviluppo di tecnologia applicata ai videogiochi, con stabilimenti in ogni parte del mondo. Se gran parte del lavoro di sviluppo del software avviene in Gran Bretagna e Stati Uniti, è in Canada, a Vancouver, che Electronic Arts ha aperto il più grande studio di *motion capture* del pianeta: una struttura di oltre cinquantamila metri quadrati fra teatri, studi e laboratori, dove vengono sviluppate tecnologie per rendere sempre più realistici i movimenti dei personaggi dei giochi di domani.

Francesco Chiarini, un italiano che vive e lavora da più di dieci anni nel Nord America, svolge l'attività di "studio manager" nel complesso di Vancouver. È approdato ai videogiochi dopo aver lavorato a Hollywood nel settore degli effetti speciali e dell'animazione digitale. Francesco ha accettato di rispondere alle nostre domande.

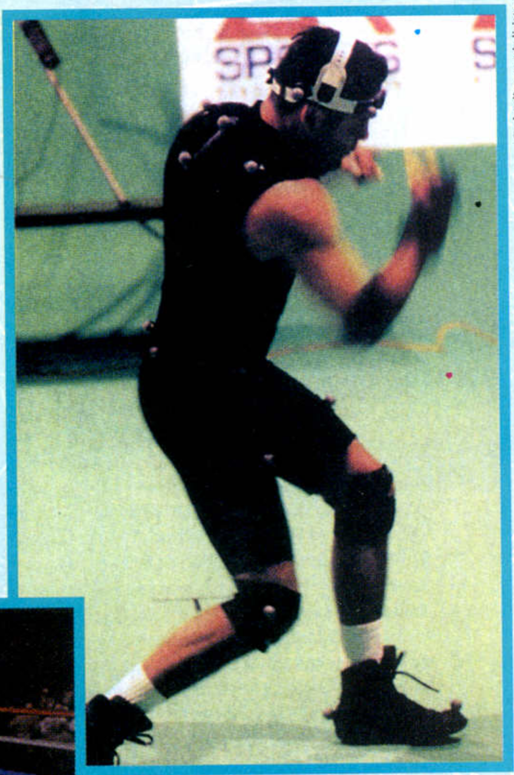
Come sei arrivato in Canada e all'Electronic Arts?

Mi occupavo di effetti speciali alla Warner Digital, in particolare di *motion capture*. Dopo la lavorazione di *Batman Forever* e di *Mars Attack*, improvvisamente la compagnia... ha chiuso i battenti! La Warner aveva deciso che non le conveniva gestire in proprio il settore delle tecnologie digitali, così, dopo aver distribuito a tutti gli impiegati una bella videocassetta che spiegava come trovarsi un nuovo impiego, ha mandato tutti a casa. Era il 1995 e già si prevedeva che i giochi elettronici sarebbero diventati un grosso affare, infatti trovai lavoro proprio presso un'industria di videogiochi giapponese, la Square Soft, che cercava personale per organizzare un laboratorio di *motion capture* nei suoi nuovi stabilimenti. Mi sono trasferito da Los Angeles a Honolulu, dove la Square Soft stava edificando gli studios per girare il film di *Final Fantasy*. Evidentemente, però, la Square Soft non era molto concentrata sul film, perché i mesi passavano e il progetto perdeva di concretezza. Dopo un anno, ancora non era stato definito nulla, e decisi di andarmene. E cosa poteva fare un esperto di *motion capture* se non organizzare il più grande studio di *motion capture* del mondo?

In che cosa consiste il tuo lavoro?

Qui a Vancouver campioniamo una media di centocinquanta movimenti al giorno. Principalmente si tratta di materiale per giochi di genere sportivo. Per esempio, abbiamo avuto in studio Nakata, il calciatore della Roma, per *FIFA 2000*. Sempre per *FIFA 2000* ha collaborato con noi il cantante Robbie Williams (ex Take That), che è un grande appassionato di calcio. Abbiamo campionato i suoi movimenti mentre giocava a pallone per la sigla del gioco. In seguito, mi sono recato in

movimento. Una soluzione era quella di "costruire" l'azione fotogramma per fotogramma, spostando gli elementi dei modelli e fotografandoli in sequenze di 25 inquadrature al secondo, come si fa per i cartoni animati, o come nei vecchi film di Godzilla. Quella tecnica si chiamava – anzi, si chiama ancora – *stop motion*. Un'altra tecnica consiste nel far sì che il programma calcoli automaticamente i movimenti di ogni singolo oggetto o personaggio, fornendogli come input le leggi fisico-matematiche del moto dei corpi. L'una e l'altra di queste soluzioni non davano però grandi risultati. Lo *stop motion* rende il movimento "scattoso" e impreciso; la seconda tecnica impone al programma una massa di calcoli enorme, troppo impegnativa anche per le macchine più veloci. Una semplice camminata, per esempio, costringerebbe il programma a calcolare, per ogni passo, il baricentro virtuale del corpo in moto e l'azione delle varie forze applicate al corpo stesso, dalla forza di gravità fino alla forza d'inerzia.
Il problema del movimento ha trovato una soluzione in una tecnologia che ricorda quel che fanno con i suoni i musicisti moderni. Cos'è, infatti, un suono, se non un movimento ondulatorio di una massa d'aria? Quando un suono viene registrato e trasferito su CD si dice che viene "campionato", cioè "digitalizzato". Anche un movimento può essere campionato e quindi reso in forma digitale, e può essere "prestato" ai personaggi di un videogioco. Per farlo si impiega una tecnica chiamata *motion capture*, che consiste nel riprendere con delle telecamere sensibili oggetti del mondo reale e da queste riprese trarre dati numerici corrispondenti all'"essenza" del movimento. Sulla base numerica che descrive il movimento, poi, si muoveranno i personaggi virtuali, esattamente come gli "attori campionati". Supponiamo far battere un calcio rigore a un famoso giocatore di football. Per campionare il rigore, si collocano in punti strategici del corpo del giocatore sorgenti puntiformi a raggi infrarossi, quindi si riprende il rigore con telecamere sensibili agli infrarossi. Il risultato è un film che mostra tanti "puntini" che si muovono nell'aria. Ma se le telecamere sono più di una e sono disposte in un certo ordine, possiamo ricostruire la posizione nello spazio di ogni puntino e ottenere una successione di numeri che possono essere elaborati da un programma. Non resta che "saldare" il nostro calciatore virtuale a questi punti per vederlo in azione con la stessa grazia e potenza del campione che abbiamo ripreso. Naturalmente la stesso vale per una danzatrice o per soldati in battaglia. Teoricamente, con le stesse tecniche di *motion capture* si possono digitalizzare anche i "punti sensibili" di un volto e riprodurre nel computer le sue espressioni.
In origine il *motion capture* era usato nel cinema, in animazioni digitali richieste da particolari effetti speciali. Questa tecnologia è stata usata nel film *Il Tagliaerbe* (1992), in *Toy Story* e in *Ant Z*, in sequenze "pre-modellate". Oggi, con le prestazioni dei moderni PC e di console come PlayStation, anche i giochi elettronici – che richiedono modellazioni 3D in tempo reale – possono giovarsi del *motion capture*; soprattutto i giochi sportivi, che rappresentano un'importante fetta di mercato. *FIFA 2000* già oggi rappresenta un assaggio di quello che saranno questi games per PlayStation 2 (e per i moderni PC). Il *motion capture* è stata una delle tecnologie-chiave per la realizzazione del sensazionale videogioco. Fra i tanti atleti che hanno collaborato, ci sono Eddie Pope e Sol Campbell. Da osservare che l'attuale versione del gioco prevede le telecamere in campo, per cui anche l'animazione dei movimenti facciali ha dovuto essere seguita con particolare cura. Un ultimo dettaglio: Robbie Williams, l'ex Take That appassionato di calcio, è stato coinvolto da Electronic Arts e compare, a sorpresa, anche nel software!
(http://www.fifa2000.com/italy/titaly/index.asp)



Knock out! Oscar de la Hoya in motion capture.



Inghilterra per campionare, in studio di registrazione, i suoi movimenti facciali mentre canta *It' only us*, la canzone che interpreta in esclusiva per *FIFA 2000*. Si tratta di un lavoro molto vario, perché oltre che eseguire le riprese, sviluppiamo anche software e hardware per il *motion capture*. Adesso stiamo cercando di costruire un sistema che ci consenta di catturare movimenti del viso e del corpo in un'unica ripresa.

Vuoi dire che i movimenti delle star del calcio che vediamo in *FIFA 2000* sono ripresi dai veri giocatori?
In generale sì. Per i movimenti generici ci affidiamo ad atleti professionisti o semiprofessionisti del luogo, ma per le azioni e soprattutto per quei movimenti caratteristici che il pubblico conosce bene – per esempio il calciatore che esulta o saluta gli spettatori – ricorriamo al "personaggio" in carne e ossa.

A cosa stai lavorando in questo periodo?
Sto facendo la nuova versione di *Formula 1* per PlayStation 2. A marzo sarò in Inghilterra alla Benetton.

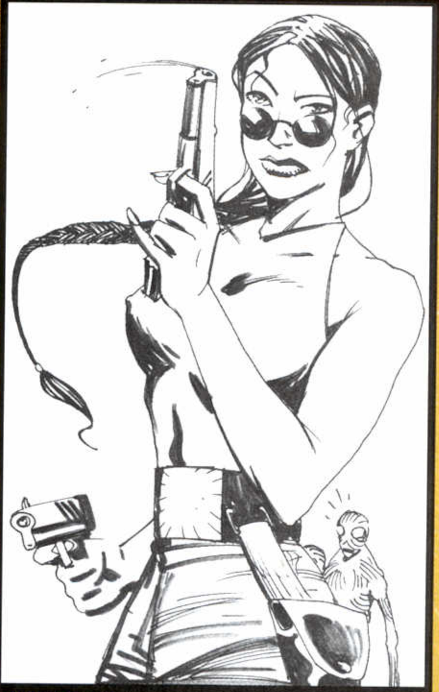
Vuoi dire che campionate anche le macchine di Formula 1?
Non le automobili. I tecnici del cambio-gomme…

Puntate molto su PlayStation 2? Pensi che potrà avere successo?
Sì. Electronic Arts crede molto nella nuova console della Sony. Abbiamo qualche prototipo e posso dire che gli appassionati vedranno realmente un balzo in avanti quando i primi titoli saranno in commercio. PlayStation 2 ha tutti i numeri per sfondare: è un lettore DVD, una game station eccezionale e, grazie alle possibilità di espansione, avrà interessantissimi sviluppi anche al di là dei videogiochi.

Per esempio?
Soltanto dal punto di vista della computer grafica, le sue prestazioni equivalgono a quelle di una workstation professionale del costo di trentamila dollari. Ma sembra che la Sony stia pensando a un sistema che consenta il *download* di musica e di film da Internet con PlayStation 2. Ci darà innanzitutto immagini ad alta definizione come mai sono state viste, una qualità molto superiore ai più evoluti giochi per PC di oggi. E audio ad alta fedeltà. E come i PC, avrà la possibilità di connessione a reti e a periferiche, tramite le porte USB.

I titoli per PlayStation 2 a cui state lavorando sono dei porting di giochi già esistenti o si tratta di titoli nuovi, appositamente sviluppati per quella piattaforma?
No, si tratta di giochi nativi per PlayStation 2, che vengono sviluppati sotto Linux, il sistema operativo *open source* nato su Internet e distribuito gratuitamente. Attualmente stiamo preparando uno *shooter* di fantascienza sviluppato dalla EA Japan, *Crossfire*. PlayStation 2 permette di avere molti più movimenti di quanto abbiano oggi i giochi per PC. I movimenti delle articolazioni delle mani, per esempio. E soprattutto facciali, che consentono espressioni del viso realistiche e convincenti. I personaggi dei giochi non saranno soltanto dei "bambolotti", ma assomiglieranno a persone vere, come gli attori che vediamo al cinema e in televisione. Non siamo mai stati così vicini a quel tipo di realismo. Un'altra frontiera è quella dei giochi *multiplayer* online, su Internet. Electronic Arts ha creato una società quotata in borsa, la EA.com, che si occupa esclusivamente di questo. L'incontro fra Internet e PlayStation 2 rappresenta la vera svolta degli anni a venire nel campo dei videogiochi.





ANDREA, 16 ANNI. È un nostro lettore di Palermo che lavora nella pasticceria del padre, ma ha un sogno nel cassetto: diventare un fumettista! La stoffa c'è: il preciso ripasso col pennino e le mezzetinte realizzate col pennarello mostrano un'abilità già sbocciata. Il tuo disegno sarebbe stato perfetto se ti fossi ricordato che Lara indossa dei top che lasciano scoperta la pancia… ma ti perdono. Forse la tua fidanzata è gelosa?



Salve, Tomb Raiders di tutto il pianeta. Qui è Joe Cool, esploratore digitale dei livelli più aspri della realtà e della fantasia! Avete letto il fumetto? Okay. Ora, prima di riprendere a sparare, vi aspettano alcuni minuti di rilassante lettura in mia compagnia. Una lettura obbligata, direi, perché sulle pagine di "Lara Club" potreste esserci anche voi. Lara mi ha infatti incaricato di tenere i contatti con i suoi ammiratori italiani: un compito importante, per il quale rinuncio a preziosi nanocicli della mia avventurosa vita artificiale per un posto al calduccio; un lavoretto "in pantofole" che consiste nel leggere lettere, scegliere e commentare disegni e rispondere alle vostre domande. Alcune lettrici hanno scritto chiedendomi di pubblicare una mia foto. Forse dubitavate della mia esistenza, pupe? Pensavate che il vecchio Joe fosse un cacciaballe? Naaa, siete solo curiose, lo so… Be' siete accontentate, per la gioia dei vostri occhi blu (o castani o verdi che siano), ecco Joe Cool in tutto il suo splendore! In cambio, mi aspetto che siate VOI a inviarmi le vostre foto! E ora sotto con lettere, disegni e news! Questa volta abbiamo anche un contributo speciale, un racconto del mio vecchio amico Billy Blade. Un raider coi fiocchi che ha voluto seguire le orme di Lara e che… se l'è vista brutta! Prima di iniziare, vi ricordo i miei indirizzi: scrivetemi a "Lara Club", c/o Marvel House, Panini S.p.A., viale Emilio Po 380, 41100 Modena.
E-mail: imarvel@panini.it

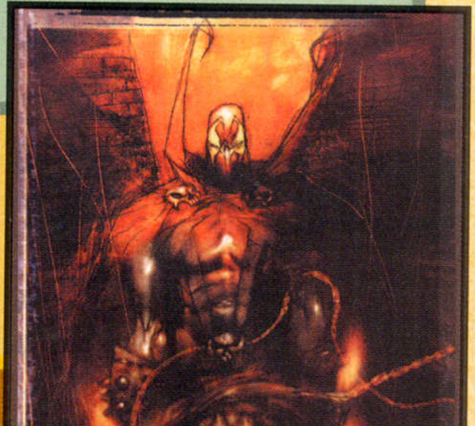
Caro Joe, sono riuscito ad arrivare alla fine di *Tomb Raider: The Last Revelation* e… non ci credo! Non è possibile! Se così fosse, non ci potrebbe essere un *Tomb Raider V*! Sarebbe molto triste per me pensare che non giocherò mai più con *Tomb Raider*. Sai qualcosa di preciso?
SILVANO RONCHI, via Don Luigi Sturzo 7, Castel Gomberto (VI)

Caro Silvano, ho lavorato di forbici sulla tua lettera: non posso rivelare particolari sul finale di *The Last Revelation* per non rovinare la festa ai lettori che non hanno ancora finito il gioco. Lara mi farebbe a pezzettini! Complimenti, comunque, per la tua abilità. In genere, per un "comune mortale", la vita di un gioco come questo è calcolata nell'ordine di diversi mesi. Si presuppone che un giocatore si dedichi all'azione e alla soluzione dei puzzle non tutti i giorni e non per molte ore consecutive. È giusto quindi svelare passaggi, dare aiuti, fornire trucchi: le riviste e i siti web abbondano di questo tipo di materiale. Meno "sportivo" è rivelare informazioni che potrebbero togliere interesse e impatto emotivo al gioco… insomma, dire come va a finire. Affermare che il finale di *The Last Revelation* chiude il ciclo di *Tomb Raider* è eccessivo, anche perché l'annuncio fatto da Eidos e Paramount sul prossimo film ispirato alle avventure di Lara Croft poco si accorderebbe con la decisione di Eidos di chiudere con *Tomb Raider*. C'è da dire, però, che il dubbio che *The Last Revelation* sia l'ultima versione di *Tomb Raider* è stato instillato persino dal titolo: *L'ultima rivelazione*! Già prima che uscisse nei negozi, alcuni fan si disperavano per l'eventualità che fosse l'ultima di nome e di fatto! Bravo, Silvano… e a tutti gli altri un invito: continuate a giocare!

Come immaginavo, anche Lara Croft è stata catturata dagli ingranaggi del business più bieco: dopo le bamboline, il fu-

UN AUTORE: MARC SILVESTRI

Marc Silvestri iniziò la sua fortunata carriera di disegnatore professionista nel 1982 alla DC Comics, per lo straordinario interesse mostrato da Joe Orlando e Len Wein per i suoi lavori, sottoposti al loro giudizio dal fratello Eric alla Convention di Chicago di quell'anno. Alla DC collaborò alle riviste *House of Mistey* e *Weird War*, ma fu solo più tardi, alla Marvel, che Marc ebbe modo di disegnare su testate di grosso prestigio, come WEB OF SPIDER-MAN e UNCANNY X-MEN. Con WOLVERINE fu notato dal grande pubblico, diventando presto un cosiddetto *fan favourite*. Nel 1992 lasciò la Marvel per partecipare alla fondazione dell'Image Comics, la prima compagnia di fumetti creata e diretta da autori. All'Image Marc realizzò quattordici numeri di *Cyberforce*, poi decise, rimanendo all'interno della cooperativa editoriale, di dar vita insieme ad altri autori alla Top Cow, che divenne una casa editrice di gran successo grazie a WITCHBLADE, THE DARKNESS, ARCANUM, ASCENSION, FATHOM, SPIRIT OF THE TAO, TOMB RAIDER e a tanti altri fortunati titoli. I più recenti progetti di Silvestri coinvolgono soprattutto Darkness, un personaggio che intende riprendere a disegnare in occasione di futuri impegni speciali. Proprio in questi giorni, Marc ha annunciato il suo ritorno al fumetto con un'iniziativa "top secret".



FUMETTI E VIDEOGAMES: TOCCA A SPAWN

Anche la TMP (Todd McFarlane Production), dopo la Top Cow, scende nell'arena. Spawn, il personaggio horror protagonista del fumetto più popolare d'America, è ora anche l'eroe di un gioco d'avventura. Uscito, per ora, solo nella versione per macchine da sala giochi Naomi, *Spawn* avrà presto un porting per Dreamcast e PlayStation 2. Il giocatore può prendere il controllo del suo personaggio preferito (Spawn, Sam, Twich, Cagliostro o il Clown) e cominciare a uccidere in una kermesse che può essere descritta come un ibrido fra *Power Stone*, *Quake* e *Spike Out*. Livelli sconfinati, ottimo controllo dei personaggi. Aspettiamo con ansia la versione casalinga. Sempre dai fumetti della TMP, infuria la versione per PC di KISS: PSYCHO CIRCUS. *The Nightmare Child* è lo *shooter* in prima persona ispirato al fumetto della famosa rock band. Le principali caratteristiche del gioco sono il motore di *rendering* di *Quake 2* e una storia fantascientifico-fantasy a livelli di straordinaria bellezza. Una curiosità: gli sviluppatori hanno volutamente evitato di utilizzare, nella colonna sonora, le canzoni del quartetto!

metto, e ora – figuriamoci! – anche il film. Non mi aspettavo molto dal fumetto di Lara Croft, ma sono stato costretto a ricredermi. La storia è leggibile e i disegni sono molto al di sopra della media. Un ottimo prodotto, insomma. La mia speranza è che il film possa essere almeno al livello del comic – anche se, francamente, sono scettico...
LUCA ARTOGAZZI, Forlimpopoli (FC)

Sei un bel pessimista, Luca! *Tomb Raider* è un gioco di successo. Lara Croft è un simbolo. È chiaro che si vendano gadget e giocattoli. Per quanto riguarda il film, io sono fiducioso. In fondo la Eidos ha dimostrato di tenere molto all'immagine di Lara e quando si è trattato di dare il via al fumetto si sono rivolti alla casa editrice che garantiva il meglio, la Top Cow. La sceneggiatura del film è stata attentamente vagliata, scritta e riscritta. Perché aspettarsi un flop?



VLAD 17 ANNI. È nato a Carpi, canta in un gruppo di Heavy Metal (anzi, Trash Metal!) e sarebbe disposto a tagliarsi i capelli pur di essere pubblicato in un fumetto. Conserva pure il "bulbo", Vlad, e osserva con attenzione il tuo disegno: la versione sadomaso di Lara è affascinante, ma la Eidos ti avrebbe scartato perché hai ignorato il costume del personaggio. Forza e coraggio: lavora duro e sarai notato!

Ho trovato chi farà mangiare la polvere a Lara Croft! Avete già giocato a *Final Fantasy VIII*? Ho comprato una PlayStation soltanto per quel fantastico gioco. Che altro dire se non... addio, Lara!
PAOLO LUZZO, Firenze

Luca, Luca, Luca, io non ne sarei così convinto. *Final Fantasy VIII* è un gran gioco, niente da dire, ma Lara è... Lara, cioè la star numero 1 dei games, la prima, vera, unica eroina virtuale di tutti i tempi! Che diamine! E adesso c'è persino il fumetto! Il fatto che tu ammetta, poi, di aver comprato una PlayStation "soltanto per quel fantastico gioco", mi induce a pensare che prima non giocavi neppure! Be', ora che ce l'hai, puoi cominciare a giocare anche a *Tomb Raider*. Niente paura, sei ancora in tempo a diventare uno dei nostri! Pensando a *Final Fantasy*, perché continuano a chiamarlo "Final", se sono all'ottava versione? A quando *Final Final Fantasy*?

Lara è il massimo! Non sono un giocatore abilissimo, soprattutto dove occorre una certa destrezza di mano (eh, sono un po' impedito!), ma Lara e il suo mondo mi hanno "preso" inesorabilmente. Immaginate la mia gioia quando fra le mille e mille riviste sulle quali, ogni mese, vedo il volto di Lara, ho scoperto la vostra: l'unica, vera rivista ufficiale, che ci offre qualcosa di realmente diverso ed esclusivo: il fumetto! E che fumetto! La storia è centrata in pieno, in perfetto accordo con le atmosfere "alla *Tomb Raider*", un miscuglio di suspense, emozione, belle immagini e improvvisi cambi di ambientazione. Per non parlare di Lara... È bellissima! Un bravisssimiiiii agli autori e un saluto a tutta la redazione! Vostro per sempre...
GIANLUCA TERMINI, Roma

Ehi, non sono ancora abituato a tanto entusiasmo! Grazie, Gianluca, per i complimenti, e stai tranquillo: non resterai deluso di aver scelto TOMB RAIDER MAGAZINE. I ragazzi di Cult Comics mi hanno assicurato che hanno in progetto grandi cose per questa rivista: nuove rubriche, nuovi regali e un occhio sempre aperto sul travolgente fenomeno dei videogames a fumetti! Scrivici ancora!

Ho letto che il film ispirato a *Tomb Raider* è ormai una certezza. Ho letto anche che la Eidos è gelosissima della "sua" Lara Croft e che non vuole rivelare l'identità dell'attrice che la interpreterà sul grande schermo. Io una teoria ce l'ho: Lara Croft è una star virtuale e la Eidos vuole che rimanga tale; in poche parole, secondo me, il film sarà interamente realizzato al computer, come *Bug's life* e *Toy Story*. In questo modo, Lara sarà interpretata da... se stessa! Tu che ne dici? Mi sbaglio?
PAOLO ALBANO, via Zucchi 9, Forlì

Sì, ti sbagli! Il film in questione sarà un *live action* (come si dice in America), sarà cioè realizzato con attori in carne e ossa! Sarà pieno e strapieno di effetti digitali, certo, ma Lara sarà impersonata da una vera attrice.



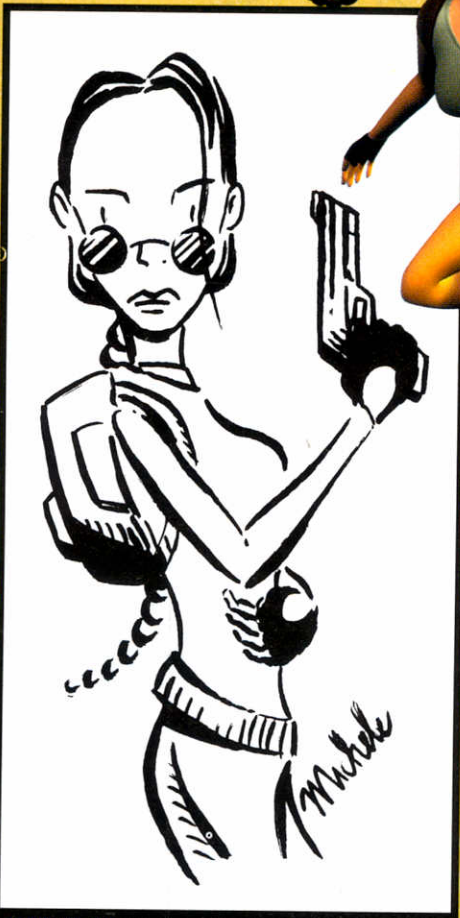
RAZZIATORI DI TOMBE: MANOSCRITTO TROVATO IN UNA CRIPTA

Non vi auguro di ritrovarvi, come me, a strisciare nell'oscuro cunicolo di una tomba sconosciuta, dopo che le vostre guide sono fuggite e la galleria d'entrata è crollata dietro di voi. La mia mag-lite ha esaurito le batterie da tempo, ma, poco prima, ho trovato una vecchia lampada a petrolio con un po' di combustibile residuo. Continuo ad avanzare carponi, nella fragile speranza di trovare un condotto che conduca all'esterno. Un momento! Il cunicolo si allarga sfociando in una vasta cripta, dove nella fioca luce giallastra della puzzolente lampada vedo una fila di vasi canopici, contenenti le viscere liofilizzate di un qualche alto dignitario o sacerdote della III o IV dinastia e... orrore! Vicino a questi, un cadavere mummificato dall'aria secca del deserto. Sembra un occidentale, a giudicare dai resti degli abiti. Tra le falangi scheletriche della mano destra tiene stretto un pesante revolver Webley-Foster calibro 45 e nella sinistra una copia stranamente intatta di *Weird Tales*, la celebre rivista del mistero, aperta in corrispondenza del racconto *Sahara* di Gladys G. Pendarves. Ricordo di averlo letto: trattava della maledizione del lupo mannaro ed era ambientato nel deserto fra l'Egitto e la Libia, esattamente dove mi trovo ora! Ispezionando il corpo, noto profondi solchi e lacerazioni sul torace e sulle spalle. Gli muovo la testa e mi accorgo, con disgusto, che manca mezza calotta cranica. Il foro di entrata di un proiettile di grosso calibro in corrispondenza dell'occipite destro suggerisce che l'uomo si sia suicidato in preda allo sconforto e forse al terrore. Esamino l'arma: la Webley è caricata con pallottole d'argento. Ne mancano due! A chi (o a cosa) ha sparato l'amico prima di farsi saltare le cervella? Rifletto. Tornano alla memoria i classici dell'avventura e del fantastico. Riapro gli occhi e... Mio Dio! Balzo in piedi urlando... ero seduto su un corpo umano! Alla fievole luce appare, perfettamente conservato e completamente nudo, a eccezione di uno strano talismano appeso al collo che rappresenta il dio sciacallo Anubi, colui che conduce i morti nell'Am-Duat, l'Aldilà egizio. Sotto il talismano, una ferita d'arma da fuoco, in corrispondenza del cuore. Ora tutto è chiaro: quest'uomo era un licantropo che ha attaccato il poveraccio che mi giace accanto! L'occidentale, ferito, è riuscito a ucciderlo con la prima pallottola d'argento, riservando per sé la seconda avendo capito di essere stato "contaminato" dai graffi e dai morsi del mostro. Istintivamente, cedo all'impulso di mettermi al collo l'amuleto di Anubi. Ispeziono freneticamente ogni angolo del vasto ambiente e, finalmente, scopro l'imbocco di una stretta scala tagliata nella roccia che sprofonda verso il basso. Una gelida folata spegne la lampada. "Ecco", penso: "È la fine". Ma poi, via via che i miei occhi si abituano al buio, noto una fluorescenza verdastra proveniente dalla scala. E così, cari amici, dopo aver lasciato queste note in una piccola anfora funeraria, mi infilo in tasca la copia di *Weird Tales*, impugno la Webley caricata ad argento del morto e inizio la discesa. Male che vada, una terza pallottola potrebbe concedermi un'estrema possibilità di fuga...

Billy Blade



MARCELLO, 15 ANNI. Dopo l'exploit del primo numero, ci riprovi con questa pin-up di Lara di grande effetto. Le misure sono extralarge e non ho ben capito a cosa serva il faccione in primo piano, ma è l'impatto che conta, no?



MICHELE, 35 ANNI. Nato a Pesaro, si è trasferito a Reggio Emilia pochi mesi fa per lavorare come grafico. Hai battuto la fiacca finora, eh? La tua interpretazione di Lara è molto "artistica" e rivela un'ottima abilità ad adattare i tratti realistici al tuo originalissimo stile. Faccio fatica a vedere un tuo futuro nel fumetto mainstream, ma sono certo che alla tua età avrai già quel gruzzoletto necessario per autoprodurti. In bocca al lupo!



INTERNET: COS'E' TOMB RAIDER LAMBA EDITION?

Un gruppo di programmatori e fan di Lara Croft capitanati da Ken Banks ha sviluppato un gioco basato su *Tomb Raider* e costruito sul motore grafico di *Half Life*, il celeberrimo *shooter 3D* della Sierra Entertainment, il gioco che ha vinto tutti i premi del 1998. Per l'esattezza, *Tomb Raider Lamba Edition* non è un gioco a sé stante, ma semplicemente un'espansione di *Half Life*: occorrerebbe quindi avere quest'ultimo per poter giocare nei livelli aggiuntivi creati dal team di Banks. Dal punto di vista di Sierra, non ci dovrebbero essere problemi di carattere legale: la casa che distribuisce *Half Life* consente che vengano sviluppati livelli e *adds-on* amatoriali per questo gioco. Eidos e Core, che non hanno mai ammesso questa possibilità per *Tomb Raider*, ancora non si sono pronunciati sul destino dell'iniziativa, nonostante il progetto di Banks non abbia fini di lucro. *Tomb Raider Lamba Edition* coinvolge quelli che sono probabilmente i due giochi più amati del momento e l'intera comunità dei videogiocatori "internettiani" segue con trepidazione la vicenda.
(http://www.geocities.com/SiliconValley/Bit/9017/)

Spero che, prima o poi, facciano anche un film su di me... Chi potrebbe prestarmi il volto sul grande schermo? Io qualche preferenza ce l'avrei. Comincia per Brad e finisce per...

Caro Joe, sono una lettrice di Reggio Emilia. So che faranno il film di *Tomb Raider* e, visto che dici che Lara è una tua cara amica, ho pensato che sarai tu il primo a conoscere l'identità dell'attrice che vestirà i panni della signorina Croft. Io però sono arcisicura che non potrà essere che Sandra Bullock. Ma l'hai guardata bene? Sono due gocce d'acqua!
ALBALISA GIORGIO
via Roma Sud 80, Vezzano sul Crostoso (RE)

Ecco un tormentone che rischia di diventare una vera mania: chi sarà Lara Croft? Il problema è che né la Eidos, né la Paramount (la casa di produzione del film) hanno intenzione di rivelarlo! Questo nome è il segreto meglio custodito del mondo dei media. Di sicuro sappiamo soltanto chi *non* sarà Lara Croft. Cioè Sandra Bullock. Riscrivimi, bella.

Capolinea, razziatori e razziatrici. Non si vive di soli fumetti, qualche volta bisogna anche giocare! In questo periodo c'è un certo Anarky che mi fa ammattire. Si tratta di un tizio che se ne va in giro su una specie di skateboard antigravitazionale e tutte le volte che mi spara lancia una risatina che somiglia allo stridere di una lama sul vetro. Ha dei buffi capelli irsuti da punk e schizza via veloce come il diavolo. Ho deciso di piazzare le tende qui. Mi sono procurato un lanciarazzi ben carico e aspetto. Prima o poi mostrerà il suo brutto muso, e allora...
Un saluto, raiders, e... ssssh... sfogliate piano le pagine, Anarky potrebbe sentirci!

JOE COOL

TOMB RAIDER MAGAZINE 3

È il terzo episodio delle avventure di Lara Croft, la terza parte della saga intitolata *La Maschera della Medusa*. Dan Jurgens e Andy Park continuano a immergerci nel mistero dell'antico artefatto, mentre una setta di assassini sembra decisa a eliminare Lara una volta per tutte. L'avventura continua!

